萌え
キャラクターの
描き方
コスチューム
編
伊原達矢／角丸つぶら
著

萌えキャラクターの描き方
コスチューム編
伊原達矢・角丸つぶら／著

コスチュームのデザインⒶ

私立青園学園高校普通科に通う女子高生。
おっとりしていて、行動はいつものんびり。
私服はロリータ・ファッション系が好きで、
特に裾がふわふわしたワンピがお気に入り。
髪を伸ばして、いろんなヘアスタイルにア
レンジするのも楽しい時間のひとつ。

＊この設定に登場する人物ならびに団体は架空のものであり、実在するものとは異なります。

ミニキャラ

ヘアーアレンジ
みつあみ

ヘアーアレンジ
ポニーテール

コスチュームのデザインⒷ

私立青園学園高校音楽科に通う女子高生。
不思議系少女で、いつも何を考えているのかわからない。
「水の中にいると無になれる」という不思議な理由で水泳部に所属している。
私服に好みはないが、親友にいつも買い物に付き合わされるので、ついでに同じお店で自分の洋服を買っているのだとか。

ミニキャラ
ヘアーアレンジ
おでこ出し
コート

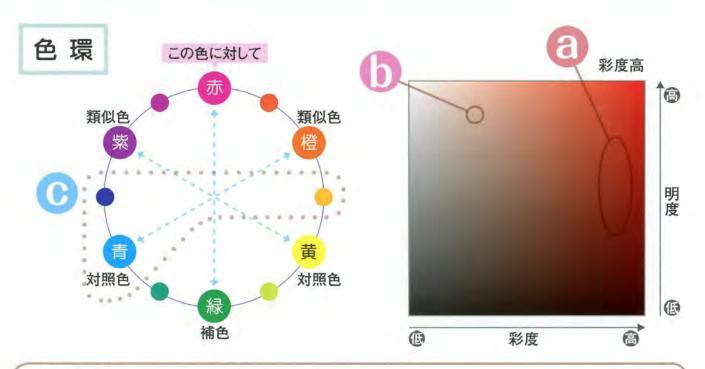
配色とデザイン

白・黒などの無彩色以外は有彩色と呼ばれ、色相・彩度・明度という色の３属性を持っています。色相とは、赤や青などの色合いのことをいい、色相の色合いを虹のように順序立てて、円環上に示したものが色環です。次のページのようにグラデーションで徐々に移り変わる色で構成されます。そしてそれらの色を参考に、ねらいを持って組み合わせることを配色といいます。
配色の基本として、「類似している色同士は調和する」「対照の色同士は調和する」という法則があります。配色に困ったときは、この配色の基本にするといいでしょう。

◆ 同じ線画でも、配色が異なると、与える印象ががらっと変わります。

色環で近くの色を使った配色を、類似色相配色といいます。類似色で作る調和は、統一感や安定感をもたらします。また、髪の色も服の色も彩度が低めなので、落ち着いたイメージになります。赤は暖色なので、全体として暖かみのある印象になっています。

色環で隣同士の色を使った配色が、隣接色相配色です。ここでは赤をメインとした配色になっています。また、メインカラーの色調（トーン）が同じ淡い色になっているので、柔らかい印象を与えます。そのため、彩度の高いリボンの赤色がアクセントになって強く出ています。

色環で 120 ～ 150 度にある色同士で作る配色調和を対照色相配色といいます。明るく、活発な印象を与えます。また、髪の毛が黄色という明度・彩度の高い色なので、軽やかなイメージになります。補色（180 度）での調和は変化をつけたいときや、お互いの色を目立たせたいときに使うといいでしょう。

◆ 色目について

色目（いろめ）とは、日本の着物の伝統的な色の組み合わせをいいます。中でも、着物の表と裏や上下の色の組み合わせのことを「かさね」といいます。平安時代の貴族たちは、色目のコーディネートで四季や自然を表していました。色目は、男女の違いや身分、季節によって、いろいろな組み合わせがあります。また、木々や草花をイメージした独自の名前がつけられています。

和服のイラストを描くときは、色目を参考した配色が映えます。また、現代の洋服の着こなしにも応用できるので、参考にしてみてください。

薄色
萌黄

春をイメージした色目「藤」

紫
蘇芳

秋をイメージした色目「紫苑」

白
紅梅

冬をイメージした色目「雪の下」

カゲ色を作るコツ

それでは、次にカゲ色の効果について見てみましょう。
赤・青・黄の３色の服にカゲ色をつけて、比較してみます。今回は、グレーと紫の中間色をカゲ色に選び、乗算レイヤーでカゲを重ねました。単純にグレーを重ねると、もとの明るい色の鮮やかさが落ちてしまうのですが、このイラストの場合は、バランスよくカゲ色を作り出しています。

カゲ色のみだと左図のようになっています。それぞれの基調の色になじむように、カゲ色も少しずつ色を変えています（リボンのところを特にわかりやすくしています）。

はじめに

——「コスチューム」は萌えキャラのからだの一部です——

本書シリーズの既刊『顔・からだ編』で解説したかわいい顔と、からだの基本が描けるようになっても、それではまだ「萌えキャラクター」として完全ではありません。
本書では、「コスチュームはどうやって着ているのか」から「実際のコスチュームの描き方」、そして「オリジナルコスチュームを作るためのポイント」など、コスチュームに関する事象を網羅しました。一冊を通して読むと、女の子のコスチュームを上手に描くことが、萌えキャラクターを上手に描くコツであることがおわかりいただけるのではないかと思います。

本書は、６章によって構成しています。

第１章は「お着替え」からコスチュームの構造をつかみます。
第２章はコスチュームの「シワ」の基本的な描き方を学びます。
第３章では、「シワ」の描き方をいろいろな服に応用して、たくさんのコスチュームをみていきます。コスチュームに合わせたポーズも紹介しているので、体を描く参考にもなると思います。
第４章では、「髪」について解説します。ヘアスタイルはファッションを考えるうえで欠かせないポイントであり、コスチュームとセットで考えて描くことをおすすめします。
第５章ではオリジナルキャラクターを作るとき、萌えの要素をきわだたせる「変身」キャラクターを取り上げ、「変身」したあとのギャップを描き分けるポイントを解説します。
第６章では、ここまで解説してきた要素を取り入れたオリジナルイラストを描くためのテクニカルなアドバイスを萌え絵師のカラーイラストで紹介します。イラストのこだわりや萌えポイントなどを読むと、１枚のイラストに込められた技法の奥深さを感じられるでしょう。

萌えキャラクターを上手く描けるようになりたい方、コスチュームの資料を探していたという方、たくさんの萌え絵を見たいという方にも、本書がその目的に適うものとなれば幸いです。

萌えキャラクターの描き方　コスチューム編

目次

第1章
お着替えからコスチュームを学ぼう！

まずは、コスチュームの描き方を学ぶ前に、女の子のお着替えを見ていきましょう。メイド服、着物、水着、季節ごとのファッション……それぞれ、どういうふうに着ているのか、どんな種類の服があるのか……女の子のコスチュームは複雑で多様です。

メイド服にお着替え

萌えコスチュームの代表といえば、なんといってもメイド服！　でも、メイド服が実際どのようなパーツで、どういうふうに着ているのかを知らないと、絵にしたときに不自然になりがちです。そこで、メイド服へのお着替えタイムを覗いてみましょう。メイド服の構造も理解できるはずです！

3. 靴下の滑り止め・ガーターを着けます

この場合はガーターリングです。

ぶら下げ型もあります！

4. ブラウスを着ます

ロリータ系

ゴシック系

詰め襟

襟（えり）いろいろチョイス

5. パニエをはきます

パニエとはスカートをふくらませるための硬い素材でできたものです。

レースになっている場合もあります。

フリル

or

5'. ドロワーズでもOK！

ドロワーズとは、かぼちゃパンツのような形をした下着です。着用目的はパニエと似たようなものですが、はきやすく動きやすいのでオススメ！

ここで締める。

6. ワンピースを着ます

大体後ろにファスナーがついていて、下から上に閉めていきます。

スカートはボリューム大で、動くとふわふわ揺れます。

7. カフスボタンを留めます

結構難しい。

ボタンいろいろ

8. リボンを着けます

パニエの裾（すそ）が見えます。

9. エプロンを着けます

背中のヒモはクロスして着ます。最後はリボン結びです。

後ろから見るとこんな感じ。リボンがねじれないようにきちんと結ぶのがコツ。

10. 髪型をいじります

髪型を先にいじると、服を着替えたあと、ヘアセットがくずれてしまうから。

11. ヘッドドレスを着けます

あごの下でリボン結びをします。

カチューシャ型

ネコ耳

オプション（笑）

近世ヨーロッパ風の帽子タイプも意外と人気。

英国風

これが意外と人気。清楚な雰囲気が萌えにつながる。

あまりごちゃごちゃ飾りのないシンプルでロングなメイド服。

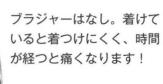
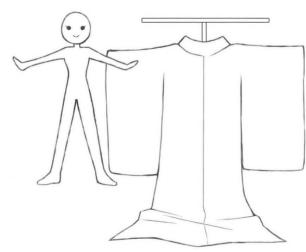
エプロンが長い。

12. 完了

丈は床につくかつかないかくらい。

着物にお着替え

着物も女の子のコスチュームでは欠かせません。浴衣に袴に……萌え要素はたくさん詰まっています。実際には、着物の着つけにはすごく時間も手間もかかります。ここでは、簡単に着物の着つけを解説していきます。着物の女の子を描くときに、参考にしてもらえればと思います。

ブラジャーはなし。着けていると着つけにくく、時間が経つと痛くなります！

実際の着物の長さはこのくらいです。

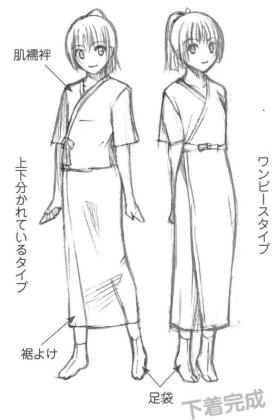
パンティはOK。

1. 下着を着ます

① 足袋をはきます。

② 裾よけを着けます。

裾よけの着け方

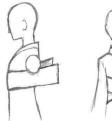
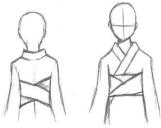
③肌襦袢（はだじゅばん）を着ます。

2. 長襦袢（ながじゅばん）を着ます

背中中心の縫い目が体の真ん中にくるように羽織ります。

長襦袢の襟には半襟が入っています。

右手で上前を持ち、長襦袢の脇のすき間（身八つ口・みやつくち）から左手を入れて、下前を引いて整えます。

胸元はノドのくぼみあたりで交差。

ヒモの上段はアンダーバストの位置。下段は少し下に下げて結びます。

3. 伊達締め（だてじめ）を巻きます

前からまわし　後ろで交差して　前でねじって挟む。

首と襟の間（衣紋）はこぶし１つ入るくらい抜きます。

長襦袢の胸ヒモの上を押さえるように、伊達締めをしっかり結びます。

4. 着物を着ます

① 着物の下を整えます。

着物を羽織ります。

襟先

襟先

襟先をしっかり持って着物を持ち上げ、腰から下をきっちりと沿わせます。

裾のあまりは折り返し 15㎝くらい上げます。

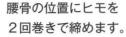
着物完成

上前を右脇まで持ってきて、裾の高さを保ったまま上前の重なる感じを確認。

おはしょり
長い着物を着るときは、このように腰のあたりで着物をたくし上げます。その上から帯を締めるようにします。

腰骨の位置にヒモを２回巻きで締めます。

② 着物の上を整えます。

身八つ口があるので、手を入れて着物を整えます。

次に襟を整えます。半襟が見えないように。

おくみ線が上下合わせて１本になれば OK。

もう一度伊達締めを
しっかりと締めます。

着物完成

胸ヒモを長襦袢のときと同じように
結びます。

5. 帯を締めます

帯を結びます。

種類いろいろ

帯板を着けます。

6. 着物完了

袴（はかま）の場合
①4の、帯をつける前の状態になります。
後ろ板（板がついてないタイプもあります）
②袴をはいて、でき上がり。
帯は浴衣用の帯「半幅帯（はんはばおび）」
ブーツ
スカートタイプです。
浴衣（ゆかた）の場合
①下着（足袋なし）
②浴衣を着ます。着つけ方は前述と同じ。
③帯（半幅帯）を結んででき上がり。
23

水着にお着替え

低
露出度
START
試着室から。今年はどんな
水着にしようかな？
【ワンピース】
水着の上部分と下部分がひとつ
なぎになっているもの。可愛ら
しさをアピールできます！
裾はスカート
タイプ
【タンキニ】
タンクトップ＋ビキニの略。あまり水
着っぽくないから、肌を隠したいとき
や体型に自信がないときはオススメ。
背中が空いてると、
色っぽい！
ビーチサンダル。
花がついたものが
かわいいです。

夏といえば海！　ということで、水着の試着をしている女の子がどの水着を買おうか悩んでいる様子。水着にはいろいろ種類があって、見た目も、形も、柄もさまざまです。自分に似合う水着を決めたら、サンダルや髪型も合わせなければいけません。

【ホルターネック】
首の後ろでヒモの先を結び、水着を吊っているタイプ。

【ビキニ】
上下に分かれているタイプの水着。
露出度はもっとも高いですが、セクシーでくびれも見せやすい。

背面
リボンで結んであると、フェミニンなイメージです。

ヒモの部分が肌にくい込んでいます！

パレオ。
水着の上に着用する腰衣。太腿を隠せたり大人っぽい雰囲気になります。

スカートビキニ。
アンダーがスカート状になっているビキニパンツ。キュートな感じ！

季節の衣替え

女の子は春夏秋冬、季節に合わせてファッションを変えます。流行にも敏感で、いつもオシャレセンサーをはり巡らせています。ここでは、そのコーディネートの一例を紹介します。季節感のあるイラストを描くときは意識してみるといいでしょう。

春 spring

春は始まりの季節、ということで、さわやかな服や柔らかい感じの服が似合います。今回はキャミソールにワンピース。まだ少し寒さが残っているので、上からカーディガンを羽織ります。色は白やピンク、パステルカラーなどをチョイスするとふんわりと、優しい印象になります。

夏 summer

夏は、動きやすく、涼やかな格好がいいでしょう。上にはキャミソール、下にはミニズボンやミニスカートなど、全体的に肌の露出は高めで、靴下をはかずにサンダルやミュールなどをはきます。ヘアスタイルも、まとめたり結んだりして、軽やかな印象にしましょう。

秋 autumn

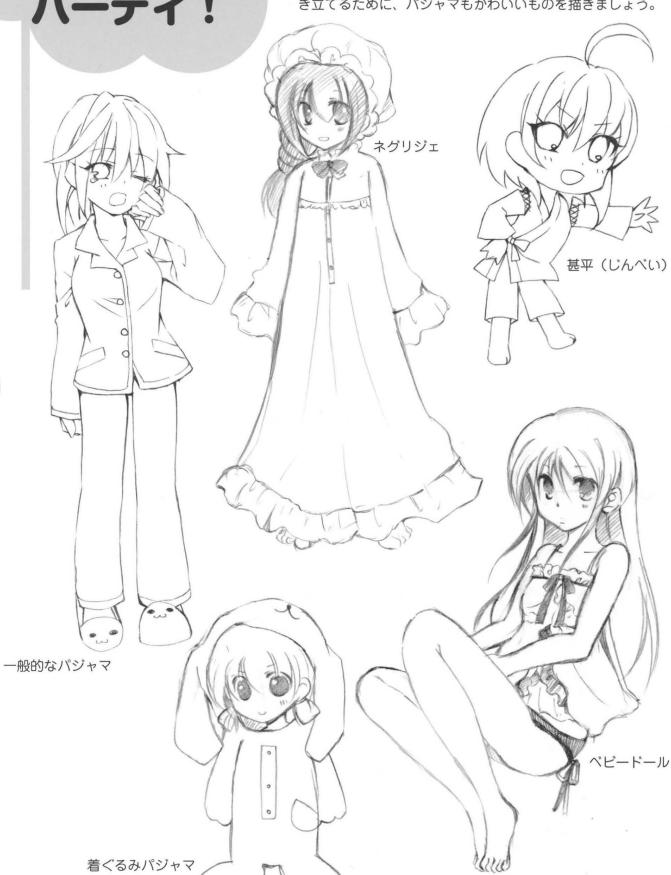
夏とは反対に、落ち着いたコーディネートが好まれます。タートルネックの上にジャンパースカート、下はレギンスといったように、露出度も控えめにしています。ヘアスタイルもコスチュームに合わせて、おとなしめのアレンジにします。アクセントに帽子や髪飾りなどを着けるのもオススメです。

冬 winter

冬は、防寒第一！　ということで、できるだけ温かい格好にしましょう。素肌を見せる部分は控えて、ファーやマフラー、タイツやブーツなどで防寒します。ニットや毛皮の帽子をかぶって、全身ふわふわで可愛らしいコーディネートです。

ちょっと萌え♥

レッツパジャマパーティ！

寝る前や起きた直後の素の眠そうな姿は、微笑ましくなるようなかわいさを持っています。そんな女の子の魅力を引き立てるために、パジャマもかわいいものを描きましょう。

第2章
コスチュームを描く基本

コスチュームの基本は「シワ」です。シワを上手く描けるようになることで、服に立体感や質感を持たせることができます。ここでは、基本的なシワの描き方について解説していきます。また、萌えキャラに欠かせないお肉の「ぷにぷに感」を作り出すための衣服の「くい込み」も欠かせません。

シワの描き方の基本

シワの種類は、大きく分けて２つあります。
「折れジワ」と「引っぱりジワ」です。

折れジワ
衣服が折れ曲がったときにできるシワです。腕や足などを曲げたときに、曲げた内側にできるシワもこれです。

引っぱりジワ
服の重みに引っぱられたり、体を動かすことで衣服が引っぱられてできるシワです。

折れジワ
腕
Vの字に曲がった内側に布の厚みを
挟んだシワができます。
布の厚み
布地の薄い、厚いにかかわらず、
この部分に強いシワができます。
前側に折れジワができ
ます。
厚み
前に
厚手の服
薄手の服
前に
後ろ側に折れジワができ
ます。
厚み
後ろに
薄手の服
厚手の服
後ろに
31
足
腰が曲がったときのシワ
布の厚み
足のつけ根に厚みの
あるシワができます。
長めの裾が足の甲にかぶさり、
甲を上げたときに足首の位置に
折れジワができます。
布の厚み
で囲んだ部分は、
折れジワができる
ところ。

プリーツスカートの「折れジワ」の描き方

スカートの大まかな広がりとプリーツの基本線を入れます。
折れ
折れジワ
大
中
小
スカートのめくりが大きくなるほどプリーツの開きは広がります。
めくり上げ
めくれの開きが大きいほど、開きのプリーツが表に出てきます。
めくれの大きさによって、開きのプリーツの出方を調節しましょう。
折れジワ
開き 大
開き 中
開き 小
足を前に出したときのスカートのシワ
折れジワ
折れジワ
角に当たって折れています。
足が上がるので、裾がめくり上がります。
折れジワ
めくり上がった裾部分は開きのプリーツが表に出ます。
大まかなスカートの開き
開く
折れジワ
持ち上がった裾に開きのプリーツが出てきます。
開く

引っぱりジワ
腕を下げる
腕を挙げる
シワは服の輪郭線より細く描きます。
脇の下から肘
手首から肘
強い折れジワは太めの線で
折れジワから肘
袖のたわみで折れたシワ
首から脇の下
脇の下に引っぱられます。
折れジワから肘
肩から肘
脇の下から肘の内側
胸のシワが腕が引っぱる方向に影響されます。
ウエストから胸を包むようにシワが入るイメージです。
谷間のシワ
ウエストから胸
頂点ライン
引っぱる力
股から膝
シワの先端は胸の膨らみの頂点で止まります。
股から膝
脇の下に引っぱりジワ
谷間から胸の丸みに沿って外側へ
正中線
胸の谷間は正中線を通ります。
お尻から膝を包むようにシワが入るイメージです。
つけ根から膝に向かう引っぱりジワです。
開く
お尻から膝に向かう引っぱりジワができます。

ひねりの引っぱりジワ
脇の下に
引っぱり
ジワ
ひねり
ひねり
胸の出っぱりに
引っかけられ、
引っぱられてい
る感じです。
スカートの基本形
スカートの丸みに
沿ってプリーツを
描き足します。
股の間に向
かいます。
足の丸みに沿っ
たスカートのふ
くらみ
ひねりとシワの関係
ひねり
ひねり
ひねり
シワが入る方向
スカート
シワが入る
方向
ひねる方向にプ
リーツがねじれ
ます。
固定
固定
固定
イメージ
ひねり
正中線のアタリを入れると、ひねり
具合のイメージがしやすいです。
ひねり
イメージ
背中の正中線は「背骨」をイメー
ジするとわかりやすいです。
正中線
ひねり

衣服の締めつけと際のくい込み

衣服と肉体の際（キワ）が大事！

衣服の締めつける部分が肉体にくい込むことがあります。この「くい込み」を描くと、ぷにっとした肉体の柔らかさを表現できます。

衣服による肉感表現は萌えポイント

メイドのコスプレでよく見かける
オーバーニーソックスをはいている
タイプです。
オーバーニーソックスの締めつけで
太ももに「くい込み」ができます。

スカートとオーバーニーソッ
クスの間にある、肌が見える
部分を「絶対領域」といいます。

オーバーニーソックスだけでなく、どんな丈
のソックスでも「くい込み」ができます。太
ももやふくらはぎなどの柔らかい所が強い「く
い込み」になります。

「くい込み」をつけると、絶対領域に肉感が出
ます。このちょっとしたことが「萌えポイント」
になります。

足に着けるナイフホ
ルダーなど、ベルト
が太ももにくい込み
ます

ファンタジー物によく
出てくるような腕のベ
ルトと硬めのアームカ
バーです。

ファンタジー物によく出てくるような
アームカバー

肉体のくい込みを描くとベルトや
アームカバーの硬い質感が表現で
きます。また、硬いもので締めつ
けることにより、肉体の柔らかい
質感も表現できるのです。

露出度の高い衣服の場合

ブルマー

ブルマーは、お尻と太もものラインを強調する衣服なので、「くい込み」を丁寧に描くことで萌えポイントが上がります。

くい込み
くい込み
くい込み
ソックスのくい込みを忘れずに。
くい込み
くい込み
くい込み
お尻を包み込むように
くい込み
くい込み
くい込み
くい込み
くい込み
くい込み

スクール水着

旧型

昭和の終わり頃までのタイプで、特徴としてスカートがあります。なぜか漫画やアニメに多く登場します。

新型

現在、学校指定のほとんどがこのタイプです。スカートがありません。

ビキニ
矢印は「くい込み」の
箇所です。
三角形のビキニ
です。
くい込み
ビキニの下にサイドの
ストラップが通る袋が
あります。
くい込み
首の後ろで結ばれて
いるストラップが首
に引っぱられます。
ヒモのストラッ
プを結ぶタイプ
です。強い「く
い込み」ができ
ます。
くい込み
両脇を結ぶ
タイプです。
くい込み
39
下着
くい込み
上
ブラジャー
下
ショーツ
くい込み
くい込み
ブラジャーのサイドベルトと
ショーツは締めつけが強いの
で、きつめにくい込みます。

ちょっと萌え♥ デフォルメキャラクターのコスチューム①

デフォルメキャラクター（いわゆるミニキャラ）を描く場合、コスチュームはどのように描くのでしょうか？ここでは、ミニキャラのコスチュームを描くポイントを解説します。

◎細かい模様や装飾は省く
顔がデフォルメされているのと同じように、コスチュームもデフォルメしましょう。形やデザインはそのままに簡略化していきます。

◎アクセントになるものは大きく描く
キャラの個性になる部分については、逆に大きさを誇張して描きましょう。リボンや髪飾りなどがそうです。

通常

3頭身

デフォルメの場合、服のシワもできるだけ省略し、シンプルにします。髪も大きめの房で描きましょう。

第3章
いろいろなコスチュームを描く！

「シワ」の基本が描けるようになったら、実際にいろいろなコスチュームを描いてみましょう。まずは王道・学園モノの制服と部活。そして、私服やアルバイトで着るコスチューム。ここではその一端を紹介しますので、描きたいキャラクターやイラストに応じて、コスチュームを合わせて描いてみましょう。

セーラー服（夏服）

Ｙシャツよりは硬めの布地で作られています。シワも真っ直ぐつきます。

セーラー服（夏服）ポーズ

体を反らし、腰をくねらせることで、S字ラインの「しな」ができます。
S字ライン
しゃがむことでプリーツが広がります。
折れジワ
引っぱりジワ
上着の裾が持ち上がり、インナーがチラリと見えます。
引っぱりジワ
肩の丸みを意識したシワが通ります。
スクールバッグなど、学校物の小道具を扱うことで、学生らしさが表現できます。
ふくらんだ袖のパーツを分けるイメージです。
内股
スカートが腿に上げられて引っぱられているので、折り込まれていたプリーツが表に出て開きます。
扇が開くイメージです。

セーラー服（冬服）

夏服よりも、布地が厚手です。

正面

側面

背面

2～3本のライン

スカーフの色は赤、白、紺などさまざまです。

長袖

長袖

袖口にライン

ネクタイ留め

ファスナー

スカートの中心線の延長上に消失点を決めて放射状にプリーツを描きます。

スカートの外側に行くほどプリーツの幅は狭くなります。

セーラー服（冬服）ポーズ

長袖の場合は、脇、肘、手首に脇の下に向かう「引っぱりジワ」ができます（肩は「折れジワ」です）。

肘に引っぱられて「引っぱりジワ」ができます。

ポーズのポイント

あごから地面に向かって垂直に下りた「重心線」が左右の足の間に入っていれば、どんなポーズでも人物は倒れません。

膝は胸の高さに

プリーツが開きます。

ブレザー

セーラー服よりも布地が厚いです。背広を描くイメージに近いです。

正面

側面

背面

細いリボン

幅の広いリボンもあります。

ポケット

スカートはブレザーより軽いので、細めの線で描いてヒラヒラ感を出しましょう。

プリーツスカートにチェック柄

袖口にボタン

ブレザーの丈は長いので、スカートの上側が隠れるように。

黒のニーソックス

ダブル

校章がつく場合もあります。

着くずし

ネクタイの場合もあります。

ブレザー・ポーズ ブレザーはセーラー服より布地が厚いので、厚みのあるシワができます。

スクール
バッグ

アキ

引っぱりジワ

折れジワ

肘を頂点にし
て引っぱる力
が生まれます。

引っぱりジワ

厚みのある
折れジワ

引っぱりジワ

プリーツが開きます。

プリーツがお尻でつぶされています。

制服・夏（ポロシャツ）

ポロシャツは布地が薄く柔らかいので、曲線的で柔らかいシワができます。

ポロシャツ・ポーズ

ポロシャツは柔らかい布地なので、柔らかい曲線でシワを入れましょう。

制服・夏（ブラウス）

正面
側面
背面
半袖
角襟
丸襟
裾はスカートの
内側に入れます。
上にベストを着る
こともあります。
ブラウスをスカートの
外に出したパターン
着くずした状態です。
ポロシャツよりも
シャープな曲線の
シワが入ります。
リボン
ポケット
ブラウスをスカートの
中に入れるので、絞っ
た形のシワができます。

ブラウス・ポーズ

足を広げると、プリーツが服に寄っていき、サイドのプリーツが開きます。

文の短いブラウスはスカートの外に出します。

放課後などでちょっと着くずした感じです。

制服・冬（セーター）

布地は柔らかく厚みがあるので、シワも厚めにつけます。

セーター・ポーズ

袖握り
袖握り
引っぱる力
袖を握ると、萌えポイントになります。
袖握り
正中線
胸の丸みがあることを意識してシワを入れます。

制服・冬（カーディガン）

布地の質感はセーターに近いです。

カーディガン・ポーズ

走るポーズのように左右交互に手足を出すと、体に「ひねり」の引っぱりジワができます。
左腕が引っぱる力
引っぱりジワ
右腕が引っぱる力
ひねりの引っぱりジワ
ひねる
手の重さ
ポケットへの引っぱりジワ
ポケットの中に手を入れ、そのまま、手の重さをかけカーディガンの裾を下げます。
股に入り込んでいくプリーツ
ひねる
折れジワ
スカートのふくらみ
スカートのふくらみ
スカートのふくらみに沿ってプリーツを完成形のように描き足します。
カーディガンは裾が長いので、気をつけて描かないと「胴長」になってしまいます。カーディガンで隠れている腰やスカートを意識して裾の位置を調節しましょう。
袖握り
服の左右の合わせ目および第1ボタンは胸の頂点の位置です。
隠れているスカート部分
カーディガンの裾は、下ろした腕の袖口とほぼ同じ位置になります。セーターでも同様です。
カーディガンの裾でスカートが隠されているので、見える部分は半分くらいです。

制服・冬（コート）

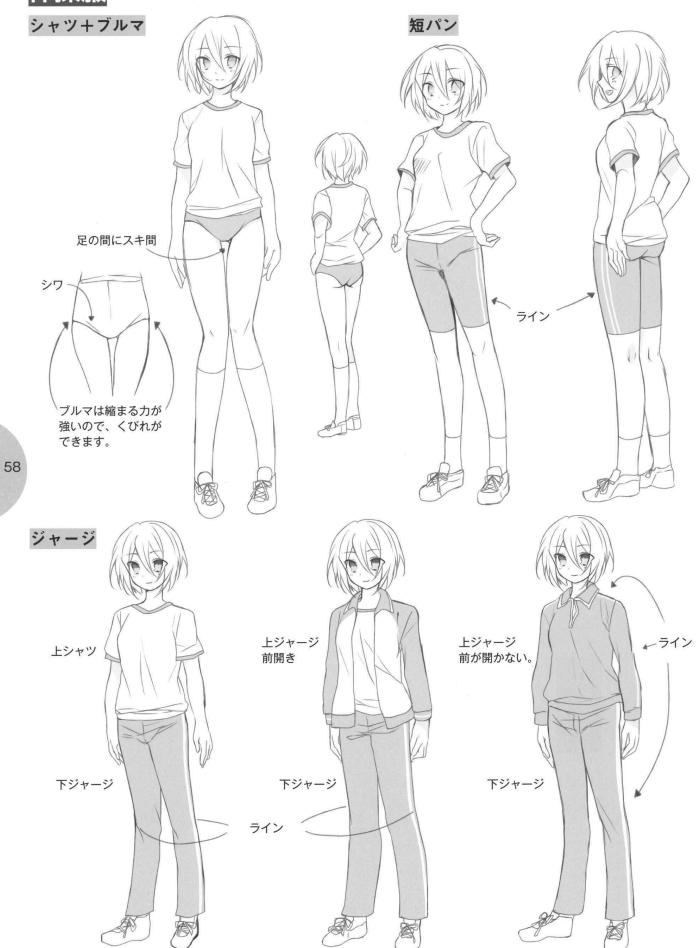
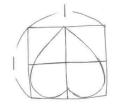
ブレザーよりも厚い布地です。

コート・ポーズ

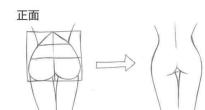
布地が厚いので、シワは少なめです。

体操服

実際の学校ではブルマは減り、短パンが主流になっています。

体操服・ポーズ

お尻の形は、１対１の正方形の中にある「逆さハートマーク」が基本です。

お尻の丸みに沿ってお尻を包み込むように描きましょう。

やや左向き

くい込み

スクール水着

スクール水着は、ほとんど体のラインにピッタリつきます。衣服の締めつけがあるので、肌と衣類の際（キワ）に「くい込み」ができます。

・昭和後期までのデザイン

萌えイラストでよく見られる正面にスカートつきのタイプですが、このタイプは実は昭和60年ぐらいまでのもので、以後リニューアルされています。

・現在

大きな特徴としてはスカートの部分がなくなっています。

スクール水着・ポーズ

新型
S字ラインでポーズに
「しな」を作ります。
旧型
プールから上がる
重心に注意してS字
ラインを作ります。
重心線は左右の足の
間に入れます。
寝そべっているポーズは、地面のパースの
アタリをとると、描きやすいです。

小物
カバン、靴
ストラップをつ
けて、ショルダー
バッグにも……
カバン
ストラップをつける。
靴
ローファー
62
ショルダーバッグ
現在は革のカバンよりも、
このようなナイロン製のス
クールバッグが主流となっ
ています。
ランドセル
タイプ
ヒモの部分はグレー
ボディは紺、または黒です。

靴下

脱ぐ

脱いだ分が縮んで折れジワができます。

ハイソックス（ニーソックス）（ニーハイ）
ひざ下までの丈の靴下です。
白だけでなく、黒や紺などいろいろあります。

はく

ソックスを縮めて先端部分を残します。

引っぱる。

つま先に引っかけて縮めた部分を伸ばすようにソックスを上げていきます。

膝(ニー)丈の靴下なのでニーハイ（ソックス）と呼びます。

引っぱる

つま先ピッタリ

引っぱりジワができます。

脱ぎ捨て

かかとの丸みの形が残ります。

縮みの折れジワのクセが残ります。

オーバーニーソックス（オーバーニーとも呼ぶ）
膝（ニー）より上（オーバー）の丈の靴下です。
このタイプの靴下を「ニーハイ（ソックス）」と呼ぶ人が多く、間違った呼び方が一般的になってしまいました。

生徒会役員

眼鏡・腕章・校章

生徒会という役職柄、真面目な感じに描きます。

野球部のマネージャー

基本的に体操着を着用します。

夏

冬

マネージャーの仕事にはボール運びやユニフォームの洗濯などがあります。

上・体操着かTシャツ

下・ジャージ

上下ジャージ

スコアブック

試合でベンチ入りするときは、制服に野球帽を着用します。

試合中はスコアを記録します。

バスケ部

ユニフォームは基本的に男子と変わりません。

テニス部
部活では上下白のスタイルが多いようです。
ポロシャツ
プリーツスカート
リストバンド
プリーツのないスカートの場合もあります。
テニスシューズ
アンダースコート
リボン
正面
背面
4段ほどのフリルの列
テニスのポーズ
フォアハンドストローク
サーブ
バックハンドストローク

応援団（チアリーダー）

夏
冬
タンクトップ型で、
袖はつきません。
ボンボン
冬服の場合は袖が
つきます。
手足を思いっ切り伸ばし、アクションを
大きく見せます。手足のラインをしなや
かにして、硬くならないように。

弓道部
弓碟(ゆがけ)
鹿の皮でできてます。
三ツガケタイプ
3本の指がカバーされます。
弦を引っかける溝があります。
重心は体の中心を貫くように。
「弓碟(ゆがけ)」というグローブをします。
人差し指は前に伸ばします。
弓道衣
袴
弓道の袴は「馬乗り袴」といってズボン型です。キュロットスカートに近いです。
女子は胸当てを着けます。
袴は前下がりにします。
水平
女子は帯の結び目が袴の内側に隠れています。
帯は袴の後側の中に入れて結びます。
反対の側面も帯が袴の後側の中に入ります。
足の開きは約60°
袴の股は膝の位置ぐらいです。
袴の裾はくるぶしの位置に。
白足袋
弓道は裸足でやってはいけないというルールがあります。
足を開くとプリーツが開きます。
正面
背面
冬は弓道着の下に黒のシャツを着ることもあります。
足の間のプリーツは4本
足の間のプリーツは2本

柔道部
少し厚みのある生地なので、シワもふんわりと描きます。
柔道着の内側に体操服かTシャツ
女子の帯は、真ん中に白ラインがあります。
クマー
帯の締め方

オーケストラ部

学生のオーケストラ部
は制服が正装です。

演劇部
演目：ロミオとジュリエット
学生が作ったものや、それっぽい服を買ったりしたものなので、当時の服装や正式なものとは違います。
パフスリーブドレス
肩部分がちょうちん袖になっているドレスです。
胸の頂点のラインからベルトに向かって、引っぱりジワができます。
ふくらんでいる袖の中に、肩が入っていることを意識しましょう。
ベルトで締められている部分はギャザー（くい込みのある絞りジワ）が入ります。
絞り
パフスリーブの構造
袖のふくらみはイチゴ形のイメージです。
袖口と肩口が縫いつけてあり、袖にギャザーが入ります。
腰の最大幅
腰の最大幅まで服が密着して、そこから下へストンと落ちる感じです。
袖のふくらみの最大幅
腕が下がっている力で、肩部分のギャザーは下に引っぱられます。
1/2
1/2
肩の中心軸
袖のふくらみの最大幅
絞り口
ギャザーはこの範囲内に入ります。
1/2
1/2
ギャザーの中心点
腕の中心線
狭
広
広
狭
狭
狭
狭
広
袖のふくらみは立体なので、円柱の理論と同じく、ギャザーの幅は正面ほど広く、外周にいくほど狭くなります。
襟の中にレースが入っています。
オー・ド・ショース
かぼちゃっぽい形のズボン
バ・ド・ショース
靴下部
絞る
腰と足があることを意識して、ズボンの裾をふっくらとさせたアタリをとります。
絞る
絞る
かぼちゃのようなギャザーを入れます。
ギャザーの房が垂れているように。

調理部　制服の上に白のエプロンと三角巾を着用します。

調理部

制服の上に白のエプロンと三角巾を着用します。

茶筅（ちゃせん）
茶碗の中の抹茶をこれでかき混ぜます。
茶杓（ちゃしゃく）
これで抹茶をとり、茶碗に入れます。
襦袢の衿は耳より後ろには出ないようにします。
柄杓（ひしゃく）
釜からお湯をとるときに使います。
茶器
抹茶が入ってます。
釜
襦袢の衿は着物の襟の後ろからはみ出しません。
耳の位置で着物と襦袢の高さがそろいます。
腕が入っていることを意識して袂を描きましょう。
帯締めの余りを引っかけます。
すぼみ
帯枕を包んだ帯揚げ
帯揚げを前で結び、帯の内側にしまいます。
帯締めの端を引っかけます。
帯から下の着物の合わせ目は、一本線になります。
衿はここまで

ワンピース

上着とスカートがつながっている衣服です。

シンプルなタイプ
普段着タイプ
ラフなワンピース
フリルが多いドレス
タイプのワンピース
フリルが重なった
タイプのスカート
が流行のようです。
冬
外出時
子ども用
外出時

ジーンズ

レディース・ジーンズは体のラインにピッタリとしたタイトかスキニーをはくと、足のラインがキレイに見えます。

前ポケットの縁に鋲があります。

蜂の巣状の「折れジワ」

裾に縫い目があります。

腰の部分のシワの描き方

足のつけ根に厚みのある「折れジワ」があります。

腰の外側に向かう「引っぱりジワ」ができます。腰の丸みを意識してシワをつけましょう。

足が左右に開くと、股から放射状に足の外側や膝に向かって「引っぱりジワ」ができます。

側面に縫い目があります。

萌えキャラには合わないかもしれませんが、ローライズにダメージジーンズ。

ピッタリしたジーンズをはくと、お尻がパンッとはったようになります。

お尻の形はハートマークをひっくり返したようなイメージです。

膝の裏は、蜂の巣状に「折れジワ」ができます。

ジーンズ・ポーズ
女性の場合は、ジーンズが体のラインにピッタリと。布地が厚いので、シワが厚みのあるものになります。
厚みのある折れジワ
厚みのある折れジワ
厚みのある折れジワ
重心線
しゃがんでも重心線が左右の足の間にあればコケません。
ジーンズは、お尻のラインをパン！　と強調するので、お尻のラインがどれだけ丁寧に描けるかで、でき映えに差が出ます。
1
1
正中線
1対1の正方形の中に、逆さハートマークを描きます。
お尻の向きを決めて、足を描き足します。
背中の正中線とお尻の正中線を合わせます。

フェミニン系

女性らしい柔らかさや華やかさを強調したファッションです。シルクのワンピースやスカート、フリルやドレープなど、ヒラヒラしたお嬢様っぽいイメージです。

ギャル系

萌えキャラではあまり見かけないタイプかもしれません。

マスカラやアイラインで目の輪郭を濃くします。唇を意識させるように軽く厚みを入れます。メイクが大人なので、目の位置を低めにして「子ども顔」で描けば、萌えキャラっぽくなりそうです。

冬は寒くてもミニスカートです。足はオーバーニーソックスやロングブーツで覆います。

頭身が高めだと、大人っぽくなってしまうので、頭身を低めにして萌えキャラっぽくする方法もあります。

ロリータ系

フリルやリボンが多い、メルヘンチック
なファッションです。白やピンクな
ど、淡い明るい色が基調です。

ヘッドドレスを頭にかぶせて、ヒモを
あごの下に結んで固定します。

ゴスロリ

ゴスロリとは、ゴシック+ロリー
タの略称です。
レースやフリルが多く、クラシッ
クな感じです。
黒を基調としたものが多く、大体
がモノトーンです。
肌の露出は極めて少ないです。

ゴスロリのアクセサリーは十字架、薔薇、
蝶などのモチーフを基調として、退廃的
なムードを演出します。

ロリータ系・ポーズ
ボンネット
フチはレースです。
レースの折り込み
内側に層に
なったフリル
＆レース
フリル
大きな
リボン
あごの下でヒモを
結びます。
袖留め
レースのリスト
バンドです。
大きなリボン
リボンで手首に
固定します。
フリル
レースつきソックス
リボン
ヘッドドレス
チョーカー
ゴスロリ
黒が基調
フリルはカーテン状の
布が根元で固定されて
いるイメージです。
固定
萌え・ポイント
なんちゃってレース
花びらを意識した段々に
花びらを意識
した穴あき
二重、三重
のライン
レースは花びらが基本に二重三重と段
になっています。線を飛ばし気味に描
くと、軽さと華やかさが出ます。
ブーツ

パンク系 萌えキャラになりにくいので、子ども顔からメイクさせたほうがいいでしょう。

ボーイッシュ

その名のとおり、少年のような服装です。
女性らしさを前面に出す「フェミニン系」とは反対に、男っぽさを前面に出す「マニッシュ系」とも呼ばれます。

夏の私服
ボーイッシュの反対でガーリッシュ（少女的）な感じで描きます。
外出着
シュシュ
部屋着
ラフなワンピース
下にタンクトップ
ウエストなど絞った部
分にはギャザー（絞っ
たシワ）を入れます。
ギャザーがないと
間延びした感じに
なってしまいます。
軽めのパーカー
日焼け防止と
冷房対策
薄地の服は細かい
シャープなシワが
多めに入ります。
ハンドバッグ
ワンピース
布地が薄いので、ストン
と落とした感じで。
フリル
夏物の布地は薄地なので、見た目軽やかに。シワもシャープな感じに入ります。
絞って留められてい
るので、アクセント
としてギャザーが入
ります。
シワはシャープ
な曲線で
シワはスカートの
輪郭線よりも細く
描きます。
装飾的なサンダル
布の厚みを
出すシワ
パーカーは布地自体は薄いで
すが、ワンピースよりは厚み
があるので、シワの線は柔ら
かい曲線で描きます。
フリルはスカー
トの角度より外
側に開きます。
萌え・ポイント
フリルやスカートのヒラヒラの描き方
スカートのヒラヒラは
「Ω（オメガ）カーブ」で！
フリルのヒラヒラは
「台形」で！
1 連続したΩカーブを
描きます。
1 台形の連続線を描きます。
フリルの根元・縫い目
山
谷
2 Ωカーブの上にスカートの
ひだの線を入れます。
2 台形のフリルの基本形を描
きます。
3 フリルの台形を柔らかく描き、
根元からギャザーを入れます。

夏の私服・ポーズ

夏の衣服は肌の露出が多いので、手足を伸びやかに描くことでキャラクターの可愛らしさを表現します。

シンプルなワンピース

S字ライン

S字ライン

S字ラインの上半分は、正中線と一致します。

重心線

重心線

左右の足の間に重心線がきます。

ハンドバッグ

腕は内側に絞り込みます。

ただ立っているだけだと棒立ちになって面白味がないので、S字ラインの「しな」を作って女の子っぽい柔らかさを表現しましょう。

ミュール

ダサかわ

それほどオシャレじゃない夏の私服

カーディガン

七分袖

アニメプリントのTシャツ

ジーンズ

スニーカー

七分袖トレーナー

デニムキュロットスカート

女子学生が皆、お金があるわけではないので、皆オシャレというわけではありません。
垢抜けない野暮ったいファッションのほうが、学生っぽさが出ることもあります。

冬の私服

外出着
部屋着
帽子
布地が厚いので、シワは少なめに。脇の下や肘を曲げた内側に強いシワが入ります。
タートルネック
ギャザー
ダッフルコート
プルオーバー
チェック柄ミニスカート。
布地は厚手。
黒タイツ
柔らかいパンツ
ブーツ
ふわふわスリッパ
冬物の布地は厚手なので、体のラインよりも外側に服の厚みを感じさせるように描きましょう。
折れジワ
肩のくびれにシワ
折れジワ
引っぱりジワ
肘を曲げた内側のシワ。
布地の厚みを出します。
腕の動き
フード

冬の私服・ポーズ

冬の私服は布地の厚いものを多く着込むので、全体的にモコモコした感じになります。シワを少なめにして、肉厚なシワを作ることで布地の厚さを表現できます。

ジャンパーは厚手で
モコモコした感じに。

ダサかわ

それほどオシャレじゃない冬の私服

トレーナー
スカートの下にジーンズ
スニーカー

垢抜けない野暮ったさも「萌えポイント」です。「ちょいダサ」ぐらいで生活感のある普通の女の子の感じが出るのではないかと思います。

飲食店店員

帽子
帽子
つばつき
スカーフを三角巾に
してかぶる。
サロンエプロン
下半身のみの四角い
エプロンです。
「サロン」とだけ呼ば
れることもあります。
サロンエプロン
背面
ヒモは前で結びます。
ウェイトレス
フリルつき
サロンエプロン
後ろはリボン状に
結ぶ。
居酒屋や和風
レストラン
手ぬぐいかぶり
着物と割烹着を
合わせたような
上着
絞りの袖口
サロンエプロン
ズボンタイプ

コンビニ店員

冬
長袖
胸ポケットには
検品チェック用
のボールペン。
写真入りのネーム
プレート
ズボンは制服の場合もありますが、多くは私服、またはジーンズなどです。
バーコード
リーダー
商品についているバーコード部分に、バーコードリーダーを押しつけて読みとります。
POSシステムのレジ
ピッ

メイド服

メイド喫茶などのユニフォームです。コスプレの定番にもなっています。

メイド服・ポーズ

メイドカチューシャ、装着

フリル状

ふくらみ

大きな
リボン

絶対領域

くい込み

スカートの下にパニエ。
スカートをふくらませます。

レースでくい込み
が隠れます。

くい込み

ゴム部

ソックスによる肉のくい込みを見せたくない場合は、ソックスのフチにレースがついているもので隠します。

チャイナドレス

チャイナドレスは体のラインにフィットしています。

チャイナドレス・ポーズ
強い折れジワ
チャイナドレスだとお約束のように
出るカンフーアクション。

キャンペーンガール

服はサテン、または
エナメルの質感です。

サンタコスプレ

クリスマス期間中にサンタクロースのコスプレをして、商品の販売やお客の対応をします。

帽子

ベルト

ブーツ

クリスマスケーキの店頭販売など。

冬の服装なので、布地が厚いことを意識しましょう。シワは少なめに、柔らかい曲線で布地の厚みを表現します。

ちょっと萌え♥ デフォルメキャラクターのコスチューム②

40 ページのその①に引き続き、デフォルメキャラクターのコスチュームを描くコツを紹介します。自分なりにいろいろ描いて、好みに合った描き方を選びましょう。

◎むしろ描かないという選択肢もアリ

例えば２頭身のギャグコマなどでは、顔を目立たせるためにわざと体とコスチュームを省略する場合もあります。

首がほとんどないので、服もすっぱりなかったことに。

くびれもできるだけ省略。

◎胴長のミニキャラにするか足長のミニキャラにするかによってコスチュームも変わる

ミニキャラの体の描き方によっても、コスチュームの大きさや形は変わってきます。

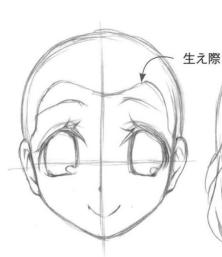
第4章
髪もコスチュームの一部です

髪は、ファッションやコーディネートでも大事な役割を果たします。この章では、髪の描き方の基本から、一般的な髪の質感、萌え独自のヘアスタイルなどを解説します。また、風の方向による髪のなびき方や広がり方などを学ぶことによって、萌えキャラクターは生き生きと輝くでしょう。

髪型の描き方

マネキンの頭にカツラをのせるようなイメージです。
頭の形が下にあることを考えて、ボリュームを立体的につけます。

輪郭と生え際を捉えよう （『萌えキャラクターの描き方　顔・からだ編』より）

髪型を描くときは、ベースになる頭が「丸坊主」だと考えてください。

丸坊主のラインが「生え際」を示します。

前髪の描き始めは「生え際」の位置を目安にします。

立体的にバナナの房で捉えよう

萌えキャラクターの最大の特徴は、独特の髪型にあります。
萌えキャラクターの髪は線ではなく、「房」で描きます。

「頭の上にバナナがのっている」イメージです。
房の根元が「つむじ」に相当します。

美少女フィギュアのように頭と髪が別パーツになっているイメージです。

「房」は三日月の形に描きます。

髪にチェンジ！

そこからボリュームを加えたり、房の大きさや長さを調節して、後ろにも髪をつけて完成です。

実際は均一の太さ、大きさの房になることはほとんどありません。また、髪の流れも均一にはならないので、房によって描きわけましょう。

完成

「バナナの房」の考え方は、どんな髪型にも応用できる！

６～８ページで解説したイラストの
髪型に注目してみましょう。

前髪にボリュームのある髪型の場合は、額の生え際にバナナの房がくっついているイメージで描きます。

ロングの場合も、長い房をつける感じで描きましょう。

髪の毛いろいろ

ストレート（ロング）

髪は「線」でなく、「房」を意識して描きます。

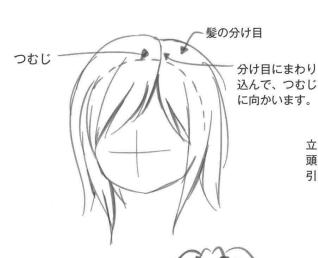
前髪の切れ込みは、生え際線を越えないようにします。

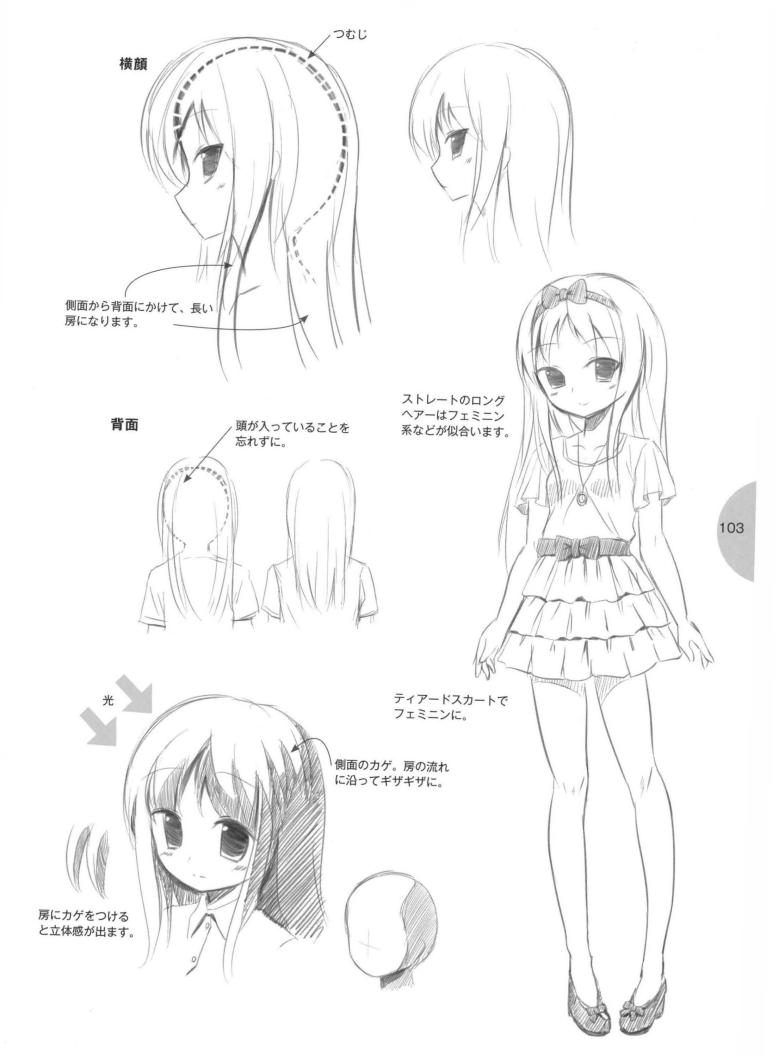
切れ込みが生え際線を越えてはいけません。

つむじから房が出ているようなイメージです。

房

先端をとがらせます。

つむじの根元は軽く立ち上がります。立ち上がることで髪のボリュームが出ます。

立ち上がったあと、頭の丸みに沿って、引力で下がります。

つむじ
横顔
側面から背面にかけて、長い
房になります。
背面
頭が入っていることを
忘れずに。
ストレートのロング
ヘアーはフェミニン
系などが似合います。
光
ティアードスカートで
フェミニンに。
側面のカゲ。房の流れ
に沿ってギザギザに。
房にカゲをつける
と立体感が出ます。

ストレート（ショート）

大きな房の間に小さな房を入れるとアクセントがつき、自然な髪型になります。

アホ毛をつけるとアクセントになります。

①丸坊主を描きます。

つむじから噴水のように房が下がります。

②髪を大まかな房で描きます。

③大まかな房を細かく分割して大小の房を作ります。

側面
背面
光
ショートは活発な感じが出ますので、軽さを
出すショートパンツが似合います。
カゲ（陰影）のつけ方
もとの髪のアタリのみ
ここからスタート
①髪の陰（カゲ）をつける
②顔の額に落ちる髪の影（カゲ）をつける
105

黒髪つやつや
黒髪のストレートには、リング状の「つや」を入れると綺麗に見えます。
リング状の「つや」
つやの形
両端を太く、中央を細く。
太
細
太
背面
側面
ホワイトで、細くスッと入れた「つや」
黒髪の美しさを生かして和の装いを。
房
ぱっつん髪も、基本は「房」です。房を途中からハサミで切ったものと考えてください。
巫女装束でミステリアスな感じ。
山になっている頂点に「つや」が入ります。

猫っ毛

猫のように細く柔らかい毛質です。髪にコシがないので、セットした髪型になりにくいです。

細い房の集合体のような髪型です。ふわっと軽い感じを意識して、ベタッと重くならないようにしましょう。

猫っ毛の場合は髪の柔らかさを生かすように、柔らかい感じの服装で。

細い房をゆるいウェーブにすると、ふわっと軽い感じが出ます。

くせっ毛
髪のコシが強いので、毛先がハネ上がります。
光
髪のハネ方
ハネの上げ下げを交互にリズミカルに作ります。
上がる
下がる
髪型の大まかなアタリ線
下がる
髪の切れ込みがアタリ線の内側にくい込んではいけません。
上がる
下がる
上がる
下がる
上がる
下がる
上がる
髪型の大まかなアタリ線
下がる
下がる
108
「ハネ」のコツ
房
これは「ツンツン」です。
「ハネ」は髪の根元からいきなり上を向くのではなく、垂れ下がった房の先端部分がカールして上に向きます。房の厚みを意識しましょう。
ハネ上がったくせっ毛が活動的なイメージを出します。シャツやジャケット、スニーカーでラフで動きやすい感じを出します。
細い房の集合体
真横だけでなく下がっている房と房の間からハネの房が出ると、髪型が立体的に見えます。

ツンツン

髪の「房」を全体的にハネさせて、ツンツンにします。

ふわふわ柔らかそうな髪質

ボブ

つむじから出る細い房をベースの髪型の上にかぶせます。

頬の下あたりで髪の広がりが一番大きくなります。

髪にウェーブがかかると、柔らかそうな質感が出ます。

ロングヘアは一番ボリュームがあります。

髪が頭にぺったりつき過ぎて、ふんわり柔らかい感じが出ていません。

風をはらむ

髪の房は内向きに。空気のかたまりを髪で包むイメージです。

根元を立たせてから軽く頭にかぶせます。

ふわっと頭にかぶせます。

服もふわふわ柔らかそうなものを選ぶと、全体的にシルエットが柔らかくなります。

髪が持ち上がった感じに描くと、ふんわり感が出ます。

持ち上げて内向きに下げます。

空気のかたまりをはらんでいるイメージで、髪がふわっと持ち上がります。

下から風が上がってくるイメージ

髪のなびかせ方

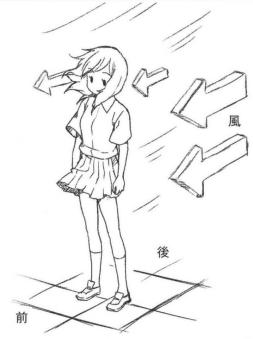
追い風

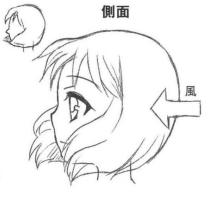
風は後ろから前に流れるので、
髪は前になびきます。

ショート基本形

正面

前髪が持ち上がり、横と後ろの
髪は前方に流れます。

斜め

風の勢いで髪の房は持ち上がり
ますが、先端は髪自体の重さで
下がります。

側面

後頭部は風の勢いで、頭の
ラインに沿って髪がぺった
りつく感じになります。

ロング基本形

正面

風

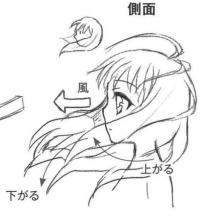
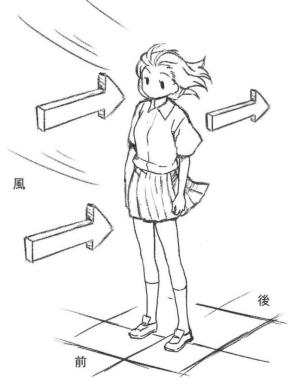
風

斜め

側面

風が後ろから吹いているので、髪の房は全部体の前に出ます。

髪の上がり下がりをリズミカルに。

向かい風

風は前から後ろに流れるので、
髪は後ろになびきます。

ショート基本形

前から風を受けているので、前髪が上がりオールバックっぽくなります。

ロング基本形

下からの風
風は下から上がってくるので、
髪は全体的に持ち上がります
風の流れに沿って髪が
持ち上がり、毛先が重
みで下がります。
スカートが風を
はらんでめくれ
上がります。
袖が風をはらんで
ふくらみます。
後
前
ショート基本形
風に押されてスカートが足
にピッタリつきます。
スカートの中に風が入
り込み、風をはらんで
めくり上がります。
正面
斜め
側面
風
風
風
風
風
ロング基本形
髪のなびきを風の方向に合わせて、
下から風があるように表現します。
正面
斜め
側面
下がる
上がる
風
風
風

寝そべったときの髪の広がりと衣服

仰向けのときの髪の広がりと衣服

真上から垂直に見下ろした構図が寝ている
ポーズを描くのに簡単です。

斜め上からの構図

髪の広がり

後頭部に扇状の板がはり
ついているイメージです。

床の平面につきます。

オールバック

萌えならではのヘアスタイル

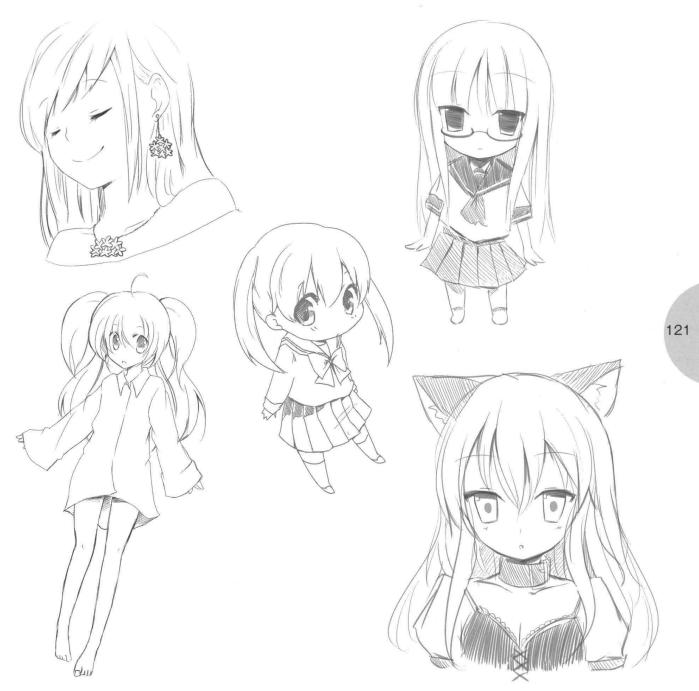
重力無視の広がり、髪の流れ

かわいければＯＫなヘアスタイル

ちょっと萌え♥
ダボダボとピチピチを描きわけよう！

「ゆる」と「シメ」の対照的な萌え

小さい子が大き目の服を着ていると、そのダボダボ感で女の子の小ささやきゃしゃな様子、女の子らしさが増して可愛く見せることができます。代表的なものが男性用のＹシャツを着ている女の子です。男性との体格差を表し、袖があまっている様子は、とても可愛らしいですね。
一方で、ボディラインぴったりのコスチュームも、バストラインや腰のくびれなど女性らしさを表すことができます。
どちらもコスチュームの重要な萌えポイントなので、キャラクターやコスチュームによって描きわけるといいでしょう。

第5章 オリジナルキャラクターを作ろう

「変身」するキャラクターは、その前・後のギャップに萌えたり、どこかミステリアスな雰囲気に想像をふくらませることができます。オリジナルキャラクターを作ってはみたものの、どこか物足りないときには、「変身」の要素を取り入れてみましょう。あっという間に面白いキャラクターに生まれ変わります。
この章では、そんな「変身」をテーマに5パターンのキャラクターを紹介します。変身前と変身後を上手く描きわけて、素敵なキャラクターを作ってみましょう。

変身テーマその①

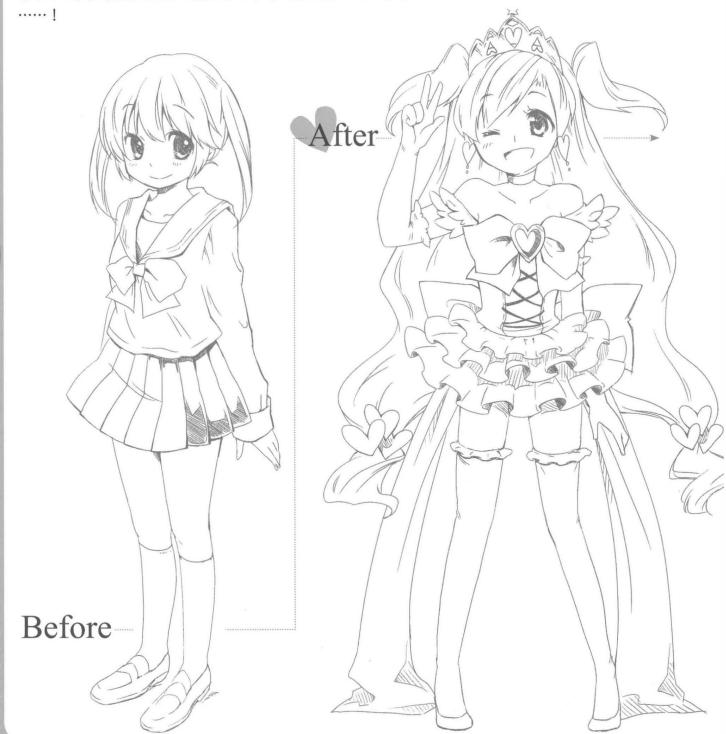
正義のために戦う魔法少女!!

一見ごく普通の女子中学生。しかしその実態は、世界を守るために戦う魔法少女！　地球征服をたくらむ悪の組織が現れると、マジカルコスチュームに身を包み、さっそうと登場！魔法のステッキやマジックアイテムを使って、勇猛果敢に立ち向かう！　だけど、普段はただの恋する乙女。今日も大好きなあの人に勇気を出して話しかけようとがんばっています……！

描きわけのポイント

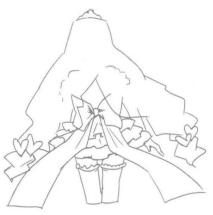
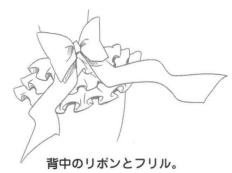
After ではファンタジー色を強めに、派手なデザインにして変身前との差をつけましょう。髪型も大きく変えて風になびくようにすると、画面にとても映えます。色をつける場合は、明るめの原色やパステルカラーなど、元気あふれるカラーリングをチョイスすると、より雰囲気が出るのでオススメです。

変身前後のミニキャラ。

後ろ姿。

変身する前と後ではまったく異なる表情を見せる。

背中のリボンとフリル。

ティアラ、ステッキは魔法少女に欠かせないアイテム。

変身テーマその②

おてんばプリンセスおしのびの旅！

純白のドレスがよく似合う、おしとやかなお姫様。清廉で、まばゆく、王女としての務めを果たしていた少女は、しかし毎日の生活に物足りなさを覚えていた。世界をこの目で見てみたいと決意した王女は、お目つけ役と護衛係とともに、こっそりと諸国漫遊の旅に出かける。姫という身分がばれないように剣士に変装して旅を続ける王女は、初めての経験ばかりで、今までで一番生き生きと輝いているのであった……！

After

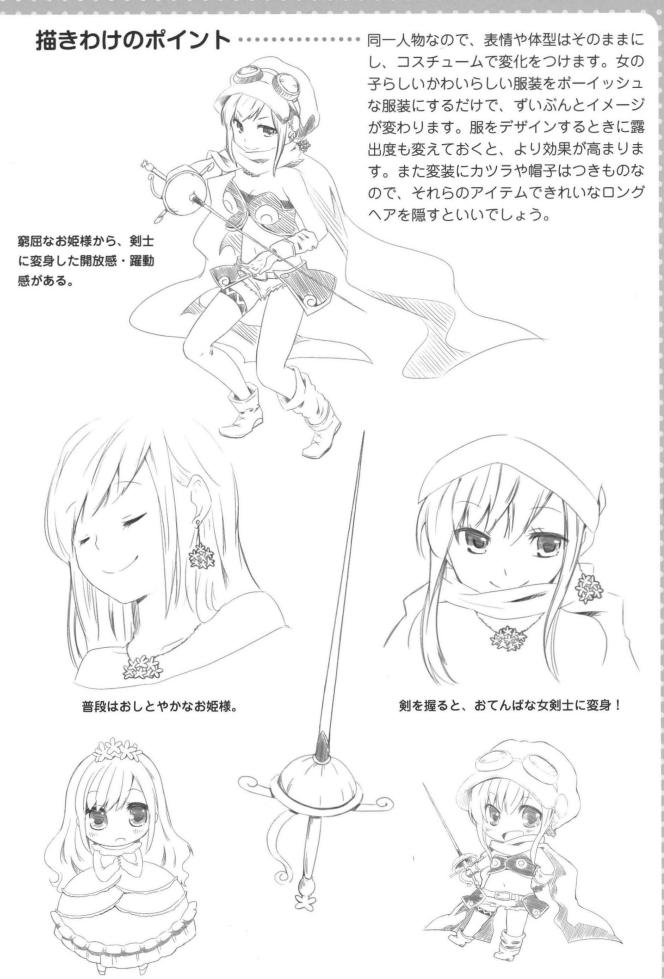
Before

描きわけのポイント

同一人物なので、表情や体型はそのままにし、コスチュームで変化をつけます。女の子らしいかわいらしい服装をボーイッシュな服装にするだけで、ずいぶんとイメージが変わります。服をデザインするときに露出度も変えておくと、より効果が高まります。また変装にカツラや帽子はつきものなので、それらのアイテムできれいなロングヘアを隠すといいでしょう。

窮屈なお姫様から、剣士に変身した開放感・躍動感がある。

普段はおしとやかなお姫様。

剣を握ると、おてんばな女剣士に変身！

変身テーマその③
コスプレ喫茶のアイドルアルバイト！

クラスでは地味～な目立たない女子高生。真面目でネクラで友達も少ない。特に男子とはロクに口もきけないような女の子が、実はコスプレ喫茶でバイトをしていた！　さまざまなコスプレ衣装に身を包むと、あっという間にアイドル店員のでき上がり！　そのまばゆいスマイルとエロカワな格好に、ファンクラブもできるほどだとか。今日は何の衣装を着てみようかしら？

描きわけのポイント……

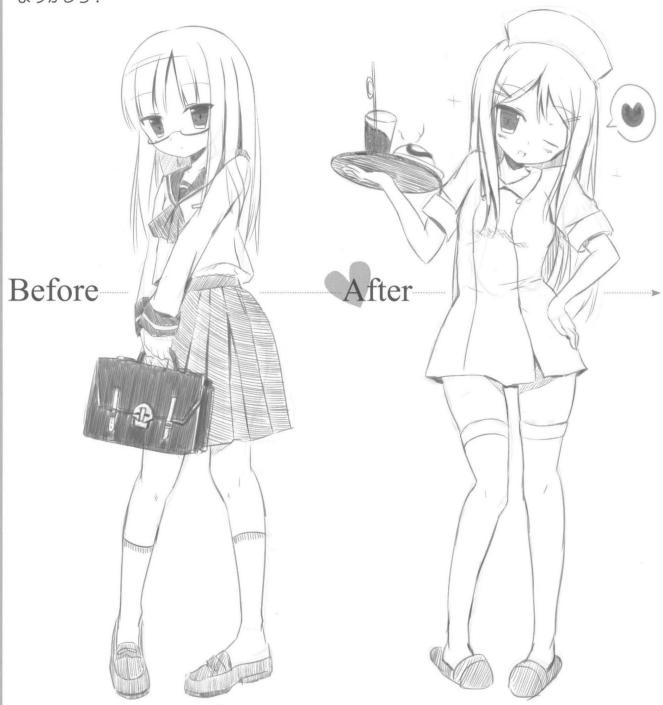
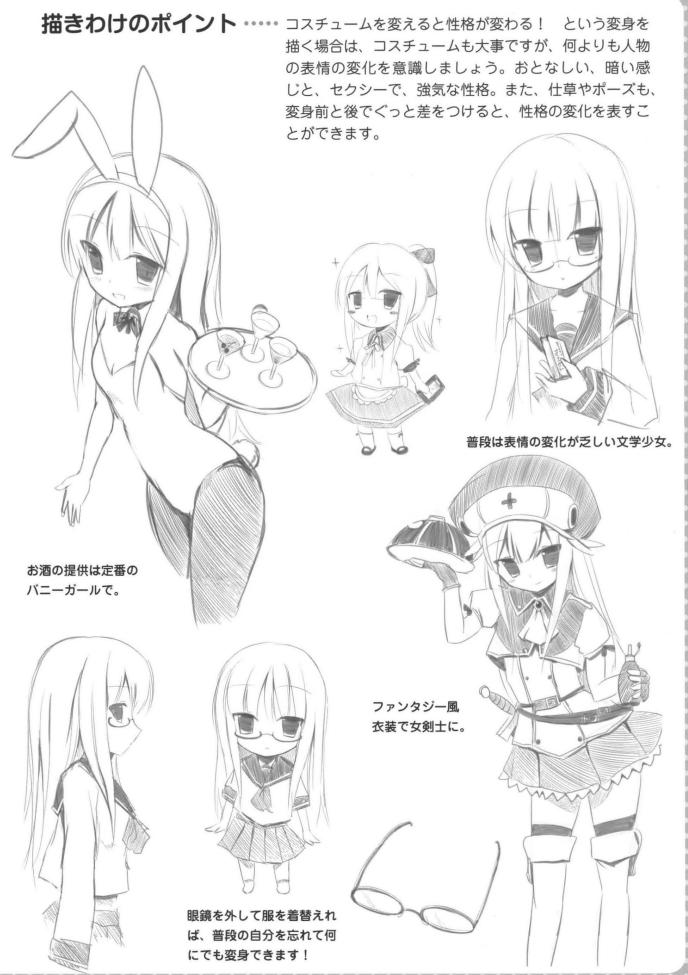
コスチュームを変えると性格が変わる！　という変身を描く場合は、コスチュームも大事ですが、何よりも人物の表情の変化を意識しましょう。おとなしい、暗い感じと、セクシーで、強気な性格。また、仕草やポーズも、変身前と後でぐっと差をつけると、性格の変化を表すことができます。

普段は表情の変化が乏しい文学少女。

お酒の提供は定番のバニーガールで。

ファンタジー風衣装で女剣士に。

眼鏡を外して服を着替えれば、普段の自分を忘れて何にでも変身できます！

変身テーマその④

森に住むこわーい女の子!?

村の奥の森に住む可憐な美少女。彼女は村一番の美しさで、村人たちを癒し、花を売って生活していた。同じころ、村で奇妙な噂が立ちはじめる。「森には怖い人食い狼が棲んでいて、その姿を見たものは、二度と森から戻ってこれない」と言う——。
麗しい美少女と、恐ろしい獣人。ふたりは同一人物だと、知る者はこの世にはまだいない……。

描きわけのポイント

…人間と獣っ娘の変身モノの場合は、変身後に可愛らしさを残しつつ、少し怖いくらいにアレンジさせていきます。耳やしっぽの定番アイテムはもちろん、目の形や色、爪や歯など、細かい部分で獣らしさをとり入れると、変化を見せることができます。動きも人間に比べて素早かったり嗅覚が利いたりと、選んだ獣のイメージを盛り込みましょう。

アクセサリーの違いでイメージも変わる。鎖などは危険な感じがする。

同じ顔でも、細かなパーツの違いからギャップを感じる。

瞳孔を小さくすると野生動物のような危険性を感じる。

明るく優しげな女の子の雰囲気。

捕食者らしい危なげで奔放な雰囲気。

変身テーマその⑤

ミラクルドリンクでセクシー大人に大変身！

主人公は、近所のお兄さんのことが好きな中学１年生の女の子。だけどお兄さんの好みは年上の女の人と知って大ショック。自分じゃいつまで経ってもお兄さんの年上にはなれない……と、落ち込みながら普段は通らない道をトボトボ歩いていました。
そんなとき、古びた骨董品屋を発見。中には見慣れない小物やアンティークなどがたくさん。骨董品屋の怪しげなお姉さんにもらった「薬」を飲むと、あら不思議！　大人の姿に変身できるようになったのです！

不思議な
ドリンク

Before

１時間だけ大人の姿になれるというミラクル！　この姿なら意中の彼もメロメロにできるかも!?

描きわけのポイント

…子ども→大人への変身なので、この場合は全身変える必要があります。子どもの場合は幼児体型、大人の場合はセクシー美女、というふうに極端に変化をつけましょう。また、体型が変わるということは、コスチュームも変わります。キッズブランドから露出度を上げたコスチュームやフェミニンなコスチュームなど、変身前に憧れていたコーディネートで描くと、「変身」した様子が際立ちます。ただ、体型が変わっても同じ人物なので、髪の長さや質、顔の形（目や眉毛の形など）は変えないようにしましょう。また、思考や癖などは基本的に変身前のままなので、それで本人だとバレる……という展開も面白いでしょう。

つるつるぺったん

年相応の幼児体型

ぼんきゅぼーん

デフォルメしてもぼんきゅっぼーん。

スタイル抜群！

デフォルメもつるぺた。

身長差を先に決めておくと、描くときにわかりやすくなります。

骨董品屋の不思議なお姉さん

ちょっと萌え

変身するキャラクターを作るコツ

変身＝「ギャップ萌え」＋「ミステリアス」

その1　コスチュームを変える。

「変身」したら、まずはコスチュームを変えましょう。「変身した！」と一目でわかるような異なるデザインにしましょう。ただ、まったく関連も雰囲気も違うものではなく、あくまで「同一人物が着る」ということを前提に考えて、どこかに共通するもの（飾りだったり、カラーリングだったり、髪型だったり）を残しておくと、「変身」したリアリティが出せます。

その2　外見だけではなく、内面も変わる。しかし根っこは変わらない。

コスチュームを変えたり、見た目が変わると、その変化は少なからず内面にも影響をおよぼします。例えばおとなしい性格がはきはきと活発な子になったり、美しく変身したことで自信がついたり、また変装の場合はしゃべり方や、仕草なども変える必要があります（例えば男装する場合は、歩き方などは男女で大きく違いが出ます。男性は肩から歩く、女性はお尻で歩く、など）。しかし、根本的には同じ人物なので、とっさのリアクションや性格は同じでなければいけません。

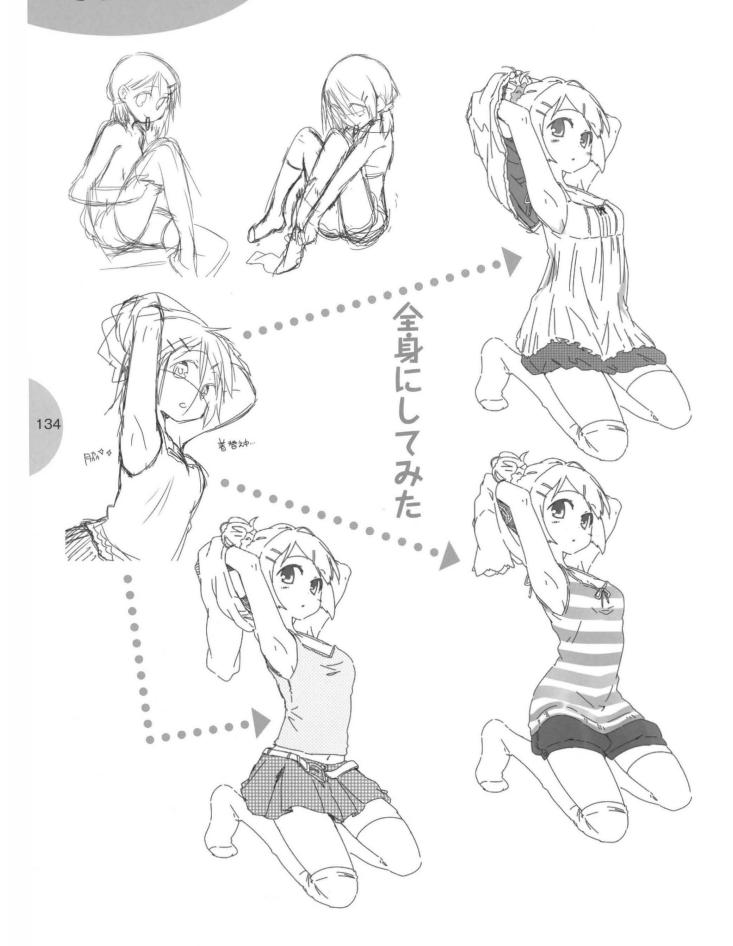
その3　周りからの見る目が変わる。

その人物が周りの人間に「同一人物」と認識されているかいないかでも違いますが、同一人物だと思われていない場合は特に、周りの本人に対するリアクションが変わってきます。このリアクションに変化をつけることで、「変身」は完成すると言ってもいいでしょう。

その4　変身することによってどう成長したか。

単純に変身キャラを作っても、魅力的なキャラクターにはなりません。「変身」する人物は、いわばひとりでふたりの人間を生きているようなものですので、ひとりのときには理解することのできない体験をすることができます。それが、そのキャラクターにどう影響を与えていくのか、ということまで考えてキャラクターを設定すると、奥深いキャラクターを作ることができるでしょう。

カバーラフ案 その1

萌えコスチュームが際立つポーズを探す！

第6章
オリジナルイラストを描く

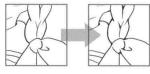
最後に、オリジナルイラストを描いてみましょう。髪型やコスチュームをデザインしたり、コスチュームが映える萌えポーズを考えながら、実際にイラストを完成させてみてください。ここでは、その助けになるようなカラーメイキングを２パターンと、「創作コスチューム」をテーマにした萌え絵師によるカラーイラストを紹介します。コスチュームを描くときのコツやデザインのポイントなど、参考にしてみてください。

作業環境：【線画】Comic Studio EX

1

下描きした絵をスキャンして、ペン入れします。今回はコミックスタジオ→ペン入れ、Photoshop→色塗りという工程です。

2

ペン入れをするとき、線と線が重なる部分にベタで肉づけすることで、線画にメリハリを出すことができます。

「萌えキャラ」で一分野を画した「ロングヘア」と「制服」をテーマにしています。

3 線画抽出

選択範囲→「すべてを選択」を選び、画像全体を選択します。選択できたら編集→「コピー」をします。次にチャンネルで新規作成→アルファチャンネルを選び、編集→「ペースト」を選び、画像を貼りつけます。

4

次に選択範囲→「選択範囲を読み込む」を選び、反転にチェックを入れて、OKをします。
新規レイヤーを作成し、編集→「塗りつぶし」を選びます。使用が描画色になってると思うので、そのままOKを押すと、レイヤー1（新規レイヤー）に線画部分のみが抽出されます。
背景レイヤーは削除し、新しく真っ白な背景レイヤーを作り、線画レイヤーとわけておきます。
線画レイヤーは必ずレイヤーの一番上に配置します。

これで線画抽出は完了です。

作業環境：Photoshop

色塗り

まずは下塗りからです。
肌、髪、ブレザーなどパーツごとにレイヤーをわけてそれぞれ選択範囲で2pixelほど選択範囲を拡張してから塗りつぶします。アニメ塗りの長所は、色が鮮やかに出ることなので、原色や、濃い目の色を下地にしてもいいと思います。今回は女の子らしく、ワインレッドの制服にしました。

目の塗り

目の下塗りレイヤーの上からクリッピングマスクで新規レイヤーをつくり、少し濃い目の色でグラデをかけるように塗っていきます。ペンタブの筆圧検知を最大に活用してお好みのグラデで目を塗っていきます。

次に目のハイライトです。新規レイヤーを作り、線画モードをリニアライトに変更します。

線画レイヤーの上に目のハイライト用のレイヤーを作り、お好みでハイライトを追加します。

目は人の目線が集まるので、できるだけ目力を強くするとイラストの完成度がぐっと上がります。他のパーツに比べ、グラデーションを濃くつけることにより、重厚な質感を表し、そこにハイライトを入れることによって、宝石のような輝きを作ることができます。

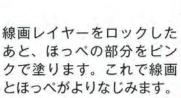
影塗り

下塗りレイヤーの上に新規でレイヤーを作り、カゲを塗っていきます。

直線にハイライトを入れるのではなく少し孤を描くようにすると頭の丸みが表現できます。外側が一番光が当たっているのでハイライトも広く、徐々に狭くしていきます。

肌のほっぺもピンクのぼかしブラシで描いていきます。ほっぺの部分や唇の部分にツヤを入れると、よりぷにっと感と立体感が出ます。

線画レイヤーをロックしたあと、ほっぺの部分をピンクで塗ります。これで線画とほっぺがよりなじみます。

カゲに厚みを持たすために二重にカゲをつけて濃淡をつけます。カゲの濃淡をつけることでより立体的になります。

カゲレイヤー①

カゲレイヤー①+②

アニメ塗りの場合は、カゲの形をはっきりと塗ることで立体感を表します。二段階目のカゲ色は、かなり濃い色（暗めの色）にしても、その分基本の色が鮮やかに引き立ちます。
また、グレーの乗算でカゲを塗っても不自然ではないので、カゲ色選びに迷ったらグレー乗算をオススメします。
アニメ塗りは過度にシワを塗ると妙にリアルになってしまうので服のシワはざっくりめに塗るといいでしょう。

仕上げ

色塗りは完成なのでレイヤーをすべて結合して1枚にします。
新規レイヤーを作成し、背景レイヤーの上に置きます。ぼかしの大きいブラシを使って、キャラクターの肌の部分以外をピンクで塗りつぶします。

ピンクで塗りつぶしたレイヤーをスクリーンにし、不透明度を 15%くらいにします。
これにより肌が周りになじむようになります。その後レイヤーは結合しておきます。

微差で勝負！

加工

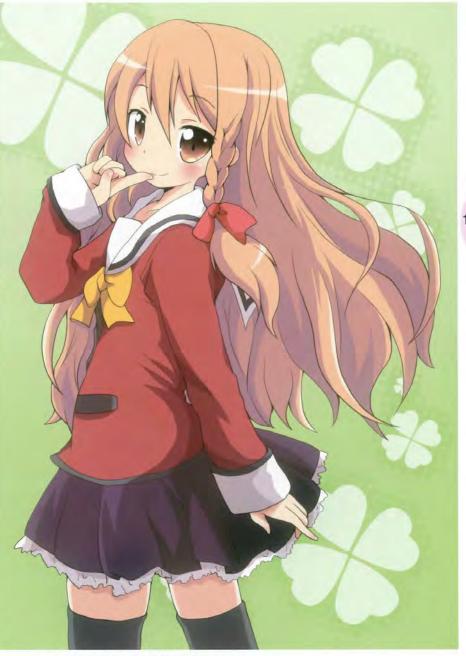
背景レイヤーをコピーし、新規レイヤーを作成してモードをカラーに変更します。クリッピングマスク→「塗りつぶし」を選び、モノクロで塗りつぶします。下のレイヤーと結合するとモノクロのレイヤーができ上がります。

イメージ→色調補正→レベル補正を開き、図のように 200　1.0　240　に設定します。

チャンネルレイヤーの部分のどの部分でもいいので、ctrl を押しながら左クリックすると図のように選択されます。

背景レイヤーをアクティブにし、そのままコピー→ペーストするとぼかしレイヤーができ上がります。
そのレイヤーを比較（明）にし、ぼかし（ガウス）を 8.0pixcel にします。

このままではぼかしが強すぎるので、不透明度を調整します。

背景をコピーし、比較（明）にしたあと、ぼかし（ガウス）を 70pixcel ほどかけます。その後、不透明度を 20%くらいまで下げます。

最後にレイヤーを結合して完成です！
これで背景とキャラクターがよりなじむようになりました。最近のアニメでもよく使われている手法で、特にアニメ塗りに効果があります。

作業環境：Photoshop

01- ラフ

ラフは Photoshop で描いています。修正や直線を引くのも楽なので、ラフはデジタルで描くことが多いです。

02- 線画

今回はカラーイラスト前提なので、ベタの量は控えています。ベタはバランスを重視しています。

03- 背景

面積が多い背景を最初に塗って、全体の色味を決めます。
今回は、青系の色で統一して塗ります。
机が左に寄っている分、色の明暗でバランスを整える感じに塗ります。

04- 肌塗り

1

肌は、全体の青系に合わせるように、赤紫に近い色を使います。黄系の肌色を使うと、青色とは補色（反対色）関係になるので浮いてしまいます。大雑把にカゲをつけつつ色を置いていきます。その後は、絵の上の色をスポイトツールで拾いながら混色して色を作ります。

2

徐々にブラシを細くして、細かく塗っていきます。

05- 目塗り

1

グラデーションを作るように塗ります。
瞳孔に向かって引き込まれるような感じに塗ります。

2

目を球体に見せるように明るめの色を入れます。
瞳孔の周りにも少し入れて、瞳孔を際立てます。

3

ハイライトを入れる前に、目の色と似た青系の明るい色を塗ります。

4

ハイライトに白を下に塗った明るい色をわずかに見せるように塗ります。

5

まつ毛の線に色を入れます。目の色と同系統の色を入れます。目だけが浮きすぎないように、ほんの少し色がついている程度で抑えておきます。

6

瞳の下半分に明るめの色を楕円に入れます。
レイヤーをスクリーンモードにして、不透明度を下げて調整します。

06- 服塗り

1

服はまずおおまかにカゲをつけます。
明るい下地色の上に、やや暗めの色一色だけ使います。
この段階ではどうカゲを入れるかだけを重視します。

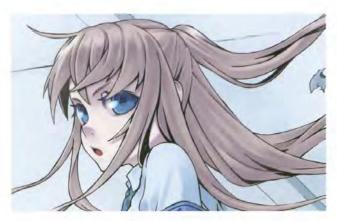
2

次にもう１段階暗めの色でカゲをはっきりさせていきます。
あまり暗い色を入れすぎると全体が暗く重くなってしまうので、少しグラデーションを出す程度にします。

3

ネクタイとスカートに模様を入れます。
チェック柄など入れるだけで立体感が現れます。

07- 髪塗り

1

最初は髪の流れは意識せず、髪の光沢感を考えてグラデーション状に色を塗ります。
色を最初に絵の上に置き、あとは絵の上で色を拾って混色します。その後は同じように色を拾いながら、髪の流れ方を意識しながら塗ります。

2

もっとも暗い部分と頭頂部のエンジェルリングの下の部分に暗めの色をぼかして入れます。
明るい部分を強調するためなので、入れすぎて全体が暗くならないように、不透明度を下げて調整します。
同じように、今度はもっとも明るい部分にエアブラシで明るい色を入れます。最後に顔にかかる前髪の先端あたりに、肌と同じ色を少し塗って顔のパーツをはっきりさせます。

08- 銃塗り

1

大まかにカゲをつけ、凹凸を出していきます。銀色の銃ですが、単純な灰色は使いません。わずかに青色の入った灰色です。

2

金属感を出していきます。
金属は明暗の差が大きいです。ハイライトと対照的な暗い色を入れることで金属感が増します。

3

ハイライトを入れます。
暗い色の隣に入れると、ハイライトが際立ちます。

微差で勝負

09- 仕上げ前

今回は全体の色を青系に統一したので、髪と薬莢のように青系と離れた色が浮いてしまっています。
最後に、ほんの少し青系の色を薄く入れて、全体になじませます。

ブラウスのカゲ その1

重ね塗りで質感をアップ

重ねるカゲの線をぼかすことで、より立体感が出ます。

ブラウスのカゲ その2

完成!!

弾劾風紀委員　浜田遊歩

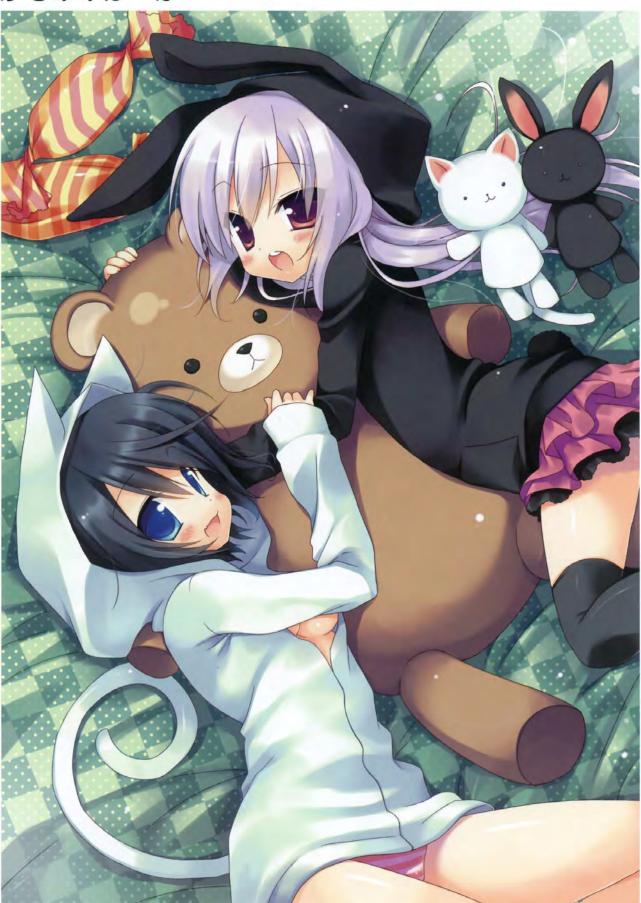
ぽりすがーる　前田理想

ナースエンジェル 今昔　宣教師ゴンドルフ

白い魔法　さがのあおい

けもみみぱーかー　イチリ

はなとみつばち　緑茶

sweets time　しじみ

赤 華　紺野賢護

大和撫子　にもし

カラーページ解説

P.145 ～ P.152 掲載のカラーイラストを作者がポイントを解説します。

【ぽりすがーる】
前田理想 P.154

【ナースエンジェル 今昔】
宣教師ゴンドルフ P.156

【白い魔法】
さがのあおい P.158

【けもみみぱーかー】
イチリ P.160

【はなとみつばち】
緑 茶 P.162

【sweets time】
しじみ P.164

【赤 華】
紺野賢護 P.166

【大和撫子】
にもし P.168

タイトル：ぽりすがーる

作家名：前田理想

キーワード：警官、手錠

【帽子】

これがメインでしょうか。エンブレムなどをしっかり描くことがとても重要です。エンブレムを別に作って、後で合わせます（別で作るのは手間ですが、結果的には楽だし、仕上がりもいいので、別に作るのが吉！）。

【制服】

白と黒にすればとりあえずポリスっぽいです。色気を出すために体のラインを強調するデザインにし、可愛らしさを演出するためにフリルを加えました。

【ギャング】

女の子ひとりでは寂しいので、警官で連想するキャラとしてギャングが浮かんだので加えました。
最初、ギャングは捕まえられて泣いている絵でしたが、それでは絵が悲しいので、捕まったギャングは〝ハートを逮捕された〟ということに変え、画面にハートを足しました。

【手錠・警棒】

手錠は今回３Ｄ（LightWave）を使いました。金属などの硬いものは歪んでいては困るので、３Ｄは便利です。手描きの場合はパースをとって歪まないように心がけます。
警棒は警棒というよりムチっぽくしています。警棒だと少し怖い感じがあり過ぎるので、ムチっぽくしました（ムチも怖いっちゃ怖いですが……）。

ラフ画

ネットを徘徊していたら、ステキな帽子を見つけました。あまりにステキな帽子だったので、「この帽子をメインにイラストを描こう！」。しかし描き進めるうちに「あれ？　この帽子……警官が被っている帽子に似てない!?　よし！　このイラストのキャラは警官だ！」と、テーマは決まりました。構図は凝りすぎず、コスチュームやキャラクター重視でシンプルに考えました（ブーツが隠れてしまったのはミスですが……）。

【ラフ画一覧】 キャラクターとアイテムのデザインラフです。
このように、先にラフでデザインを決めておくと、実際に描きはじめるときにスムーズに進みます。

コスチュームをデザインするうえで意識すべき要素として、キャラクターの〝表情〟は大切です。
コスチュームを〝着ているのか〟それとも〝着せられているのか〟とでは、キャラの表情は変わってきます、「この子は日常的にこんな格好しているのかな？　それともコミケの帰りのコスプレイヤーかな？」とか。キャラの心情を意識して表情を描くと、絵全体のイメージも浮かびやすいと思います。

小物などをデザインするときは、そのものをよく観察し、構造などをちゃんと理解して描くことが大切です。
ちゃんと観察すると、自分が思っていた（思い込んでいた）のと違うことが多くあり、〝馬は思ったより２倍はデカイ〟とか〝うさぎの目は意外と飛び出ている〟など、新発見が必ずあります。
ネット等の画像を参考にするのもいいですが、実物を見たほうがより理解できると思います。

モチーフがある場合は、モチーフを構成する要素を見つけ、デザインの参考にするといいと思います。ネット等で探すのが手軽で早いでしょうかね。

創作コスチュームというお題をいただき、前記にあるように警官のアイデアが浮かんだので、ポリスガールに決定しました。まず「警官」で思い浮かぶのが、警棒・手錠・チェインギャングそして国家権力の４つです。しかし国家権力は、一枚絵の中で表現するの難しいのでキャンセルしました。キャラクターを作る場合（警官なりナース、メイド etc…）、アイテムは重要ですね。制服がまったく違ってもアイテムひとつでキャラクターになることができると思うので、共通認識となるアイテムを〝どう加えるかどう使うか〟が悩みどころでした。
見た方のハートを逮捕できたらいいなぁって思います。ハートキャッチ!!

タイトル：ナースエンジェル 今昔

作家名：宣教師ゴンドルフ

キーワード：ナース服、天使

【ナース服】

萌え系コスチュームといえばこれでしょう。メイドさんもいいですが、ナースもいいですよ！　リアル癒し系です！　昔風の丈長ドレス型と今風のすっきりしたデザイン、どっちもこう、ぐっとくるものがあります。

【白い服】

白はシンプルな色ですが、清楚だったり明るく華やかだったり、いろんな雰囲気を持ち合わせています。かといってうるさ過ぎず、主張し過ぎない雰囲気が魅力的です。今では白というのは少なくなりましたが、白ナース服のすばらしさは後世まで残して伝えるべき世界的文化遺産です !!!

【羽】

ナースといえば「白衣の天使」ということで、羽ははずせない要素でしょう。大きく包み込むような羽も良いですが、今回はかわいらしさを強調するため、ちょこんと小さめにしてみました。

ラフ画

「コスチューム萌え」というお題でしたので、萌えコスチューム御三家のひとつ、ナース服を描かせていただきました。
（残りのふたつは言うまでもありませんが、女教師とセーラー服です！（`・ω・´）！）
ファンタジー要素を加えつつ、今風すっきりデザインと昔風ドレスちっくデザインのものを描いてみました。
いまやメイドさんにすっかり押され気味ですが、まだまだ萌えコスチュームの王座を占めるにふさわしいナースさんの良さ（つまりは「看護されてええぇぇぇぇ！！！」的なそういうもの）を感じとっていただけると幸いです。

【ナースキャップ】

白衣とともに廃止されつつあるアイテムですが、ナースさんを象徴する重要アイテムです。
昔はキノコ型の帽子だったのですが、それもまたかわいらしくてお気に入りです。

【ネクタイ】

ナース服と関係ないですが、女の子のネクタイはとっても可愛いと思います。

職業系のコスチューム、特に誰もが小さい頃にあれになりたい、これになりたい！　と思ったような職業のものには、萌えがみっちり詰まっているように思います。いくつになっても憧れは尽きないものです。
バリバリと格好良く働く姿を思い起こさせる一方で、きれいさやかわいらしさが冴えわたる……というような点が大きな魅力なのではないでしょうか。

タイトル：白い魔法

作家名：さがのあおい

キーワード：ウサギ、透明パーツ、ちょっとだけＳＦ

【銃】

雪を降らせる銃です。赤い液体がマイナス気温の外気に触れると雪になるとか、ならないとか……（笑） イラストが黄緑と水色がメインなので、差し色にした目と蝶ネクタイの赤だけでは弱いと思い、液体も赤にしました。同様に、太もものホルダー内にも少し赤を入れました。

【うさぎ耳】

服だけではなく、ちょっと硬めのパーツにも透明な部分を入れてみました。

【コスチューム】

透明でＳＦっぽく……！ 色の変化を楽しめるうえ、体のラインが隠れない素敵な素材！ こういうのは「絵」ならではで、楽しいですね。

【蝶ネクタイ】

バニーガールといえば、コレ！ ここも透明パーツ！

ラフ画

テーマは「ちょっとだけＳＦ」です！ ナゼ、ちょっとだけなのかと申し上げますと……きっちりしたメカを描くのが……苦手な……ごにょごにょ……（汗）
動物のコスプレにしたくて、編集さんにアイデアをいただきながらラフをいろいろ描いて、ネコ→子犬→ウサギにたどり着きました。ウサギから連想する「雪、赤の目、バニーガール」と、好きなものを全部詰め込んでしまいました（笑）
構図はもう少し正面向きで顔が大きく入るものも考えたのですが、コスチュームがメインだと思い直して、ちょっと引き気味にしました。

【髪の毛】

最初は、目の色合いとも合わせてピンクで塗っていましたが、途中から思い切って白にしました。白い髪の毛を描くのは初めてでドキドキ。

【銃のコード】

伸縮自在でござる。ついでにホルダーも伸縮自在でござる。本編イラストのは明らかにちっさ……（汗）

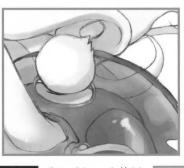
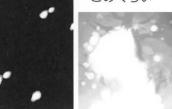
【小ウサギ】

魔女っ子のお供をイメージして描きましたが、空気すぎました……。

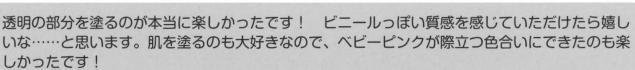
【ブーツ】

足元にもウサギみみ！

【好きポイント】

コスチュームで一番好きなのは、しっぽが出ているところ！

◀レイヤー１枚はこのくらい

たくさん重ねてこうなります！

【好きポイント】

保険で１色ずつ別レイヤーにしています。動作が重くなるので「もう色はいじらない……！」と、諦めがついたらパーツごとに統合をします。背景は途中から入れて、人物と色のバランスを調整しながら仕上げに入ります。キャラがメインのイラストの場合は、最初から背景も描いていくと、色味がそちらにつられて悩み過ぎてしまい、時間がかかってしまうので、ある程度キャラができ上がってから描くようにしています。

透明の部分を塗るのが本当に楽しかったです！　ビニールっぽい質感を感じていただけたら嬉しいな……と思います。肌を塗るのも大好きなので、ベビーピンクが際立つ色合いにできたのも楽しかったです！
キャラクターをイチから作るのは大変ですが、「ウサギ」をキーワードにいろいろなパーツを作ったり、シーンを思い描いたりしながらさらに掘り下げて、この子はどんな表情や仕草をするのかな……と、ドキドキしながら少しずつ組み上げてきたものが、イラストとして完成するのはとても嬉しいですね！

タイトル：けもみみぱーかー

作家名：イチリ

キーワード：獣耳、パーカー、フリル、ぬいぐるみ

【歯】

耳のイメージと合わせて、うさ耳の娘はうさぎっぽく前歯を。猫耳の娘は猫っぽく八重歯を足しました。

【ぬいぐるみ】

スペースがあまったので、キャラと同じ動物のぬいぐるみをプラス。空白ができたらイラストのイメージに合う小物を入れると可愛いです。

【ウサミミパーカー】

お出かけ着な感じでぴったりめパーカー。下にはくものでだいぶ印象変わるのが楽しいです。
女の子らしくフリルスカートにしてみました。

【ネコミミパーカー】

部屋着な感じでだぼだぼパーカー。
お部屋なので無防備に胸やらパンツやらが見えても気にしない！

ラフ画

動物や、それを愛でる女の子は可愛いですよね……。ということで獣耳＆ぬいぐるみがテーマです。
あとはいろんな場面に合うので、バリエーションが多くて大好きなパーカーを。
構図は、寝転がってひとつのぬいぐるみを、ぎゅっと抱かせて仲良し感を出してみました。

【獣耳パーカー】

・手が半分隠れるくらい、だぼっとしてるのが好きです。
・大きめなのでシワなどもだぼっと大きく。

【みみ】

バリエーションもいろいろ。

犬

ひつじ

ねずみ

牛

くま

【フリル】

・女の子らしくて華やかなので、萌えイラストを描くときは必需品ですね！
・フリルの描き方

①うねうねと適当に線を引いていきます。

②うねらせたところに直線を引いていきます。

③ランダムにシワを描いていきます。

今回は萌えコスチュームということで、けもみみパーカーを描いてみました。
頭からにょきっと生えているけもみみも大好きですが、フードをかぶせるかかぶせないかでとり外し可能なのがたまらないです！
その点ではカチューシャなども描いてみたかったです。
キャラふたり入れたい、ぱんつ描きたい、と欲ばっていたら、キャラが小さくなってしまったのが心残りですが、最終的にかわいくまとめられたんじゃないかな、とお気に入りの１枚ができました。見ていただいた方にも気に入っていただけたら幸いです！

タイトル：はなとみつばち

作家名：緑 茶

キーワード：ファンタジー、和洋対照、西洋風ドレス

【和風と洋風】

キャラクターの髪型や服装、仕草、小物で違いを見せる。

【花】

鮮やかな花を散りばめて、可愛らしさと優雅さを表現。

【ドレス】

大きなリボンを大胆に着けたり、下に広がるスカートで画面も華やかに。

【オーバーニーソックス】

蜜蜂を連想させるしましま柄。

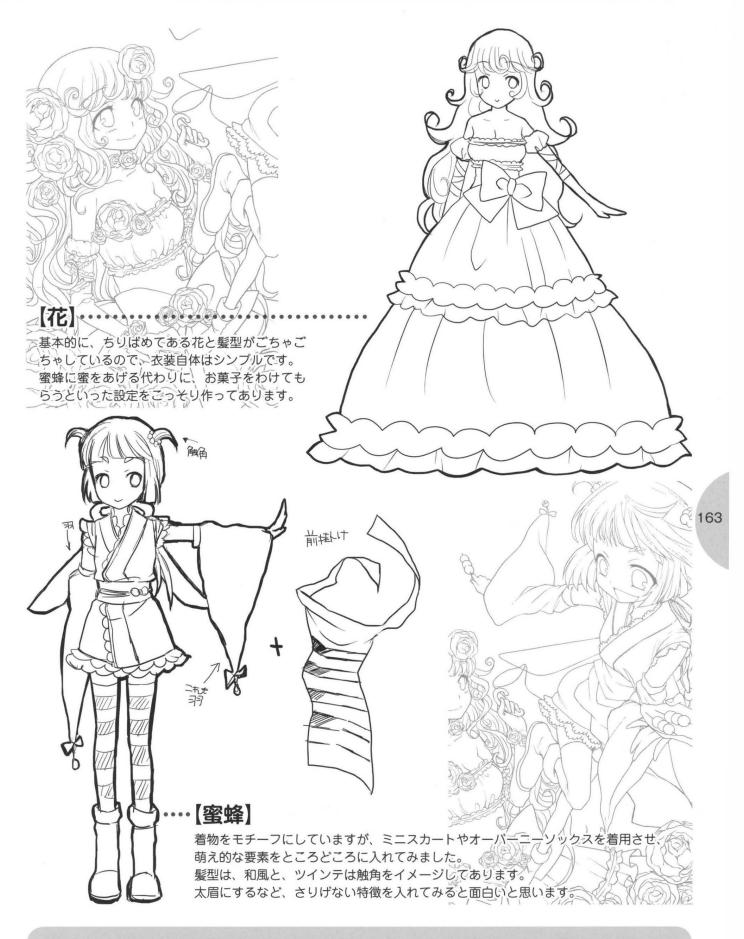
ラフ画

コスチュームを考えるにあたり、まずテーマを決めました。今回は和＆洋にしようと思いましたので、その衣装を着せるためには、どのようなキャラにしようかというところから始めました。思いつきでいいと思いますので、とりあえず自分の好きなものをいろいろ書き出してみるといいと思います。（花・お菓子・フリフリなどなど……）
考えた結果、花と蜜蜂が思いつきましたので、そこから今回の絵ができ上がりました。蜜蜂は、花粉で団子を作るのですが、和風に対する花はドレスを着せ、思いっ切りふわふわ洋風な感じにしました。
キャラも、蜜蜂がぱっつんでスレンダーで活動的な感じなので、花はすべて対照のデザインにしてあります。

【花】

基本的に、ちりばめてある花と髪型がごちゃごちゃしているので、衣装自体はシンプルです。蜜蜂に蜜をあげる代わりに、お菓子をわけてもらうといった設定をこっそり作ってあります。

【蜜蜂】

着物をモチーフにしていますが、ミニスカートやオーバーニーソックスを着用させ、萌え的な要素をところどころに入れてみました。
髪型は、和風と、ツインテは触角をイメージしてあります。
太眉にするなど、さりげない特徴を入れてみると面白いと思います。

イチからすべて自分で衣装を考えるのは、なかなか難しいなと思う場合は、今回のように、もともとあるコスチューム（メイド服・学生服・着物など）のアレンジや変形から始めてみるといいと思います。ファッションのカタログや民族衣装の本なんかも、参考になると思いますよ。

タイトル：sweets time

作家名：しじみ

キーワード：リボン、フリル、エプロン、ヘッドドレス

【ヘッドドレス】
普通にリボンを巻くより、テーマに沿った小物を絡めて描くとアレンジしやすいです。
今回はケーキに使ってるフルーツをくっつけてみました。

【エプロンドレス】
ふたりとも同じデザインで描きました。
デザインは同じでも配色を変えるだけで違った印象になります。
それに色違いなだけなので見た目の統一感も出て、画面がまとめやすくなります。

【ネクタイ】
リボンでも可愛いんですが、今回はネクタイをチョイス。
お菓子を作る！　ということも考えて甘くなり過ぎないようにしました。

【ケーキ・お菓子】
食べ物を一生懸命食べてる女の子、可愛いですよね……！
ケーキ・お菓子・フルーツなどはそれぞれでイメージがガラっと変わるので、特徴をつかんで丁寧に描きます。

ラフ画

小物をたくさん描いて画面を華やかにしたかったのと、女の子特有の可愛さ～みたいなのを表現してみようと思い、お菓子作りをしている女の子を描きました。
本格的なパティシエの服というよりは、アレンジしやすいエプロンドレスを選びました。
構図はふたりでクリームの味見中……みたいな感じです。

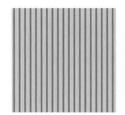
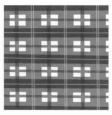
【全体図】

はじめにコスチュームだけ考えてみるのも楽しいです。
そこからどんな絵にしようか、ここを見せたい！　などアイデアや構図が浮かんだりします。
装飾品や靴などで印象が結構変わります。

【髪飾り】

女の子といえば髪飾り！
何もないよりリボンや花をちょっと着けるだけで、ずいぶん可愛くなります。
バリエーションも多いので好みに合わせて選べます。

【服の柄】

無地の服にするよりも柄を入れると個性が出て、キャラクターが立ってきます。無難なチェックやストライプだけでも充分可愛いです。

創作萌えコスチュームでとお話があり、大好きなフリルいっぱいの服にしてみました。
お菓子作りということもあったので、あまりフリルまみれはまずいかも……と思っていたのですが、仕上がると結構な量を描いてましたね……。ボリュームの出る服は描いていて楽しいです！
ふわふわの女の子可愛い！
絵を描くときに、自分の好きなものや萌えられるものを詰め込んで描くと、最後まで楽しく描けるので、いつも絶対に何かひとつは自分の好きなものをとり入れて絵を描くようにしています。全体的に可愛く仕上がったかな……と思うので、気に入っていただけると嬉しいです。

タイトル：赤 華

作家名：紺野賢護

キーワード：ＳＦファンタジー

【髪の毛】

縦巻きロールヘアは少し面倒に感じるときがありますが、ストレートロングではもの足りない画面時にその真価を遺憾なく発揮してくれる優れた髪型です。慣れてきたらたくさんの縦巻きロールを風に遊ばせる絵にすると、とても華やいだ画面になります。

【小物】

手に何か小物を持たせるのもいい方法です。性格、職業などの設定を演出することもできますし、物語性のあるイラストにすることもできます。小さいものながら、少しこだわったデザインにすると、ぐっと目を引くものになります。

【アクセサリー】

お花のアクセサリー、宝石のアクセサリー、レースリボン、……描くのが面倒？　そんなこと言ってるのは女心がわかってない証拠です。女の子は綺麗なもの、可愛いものが大好きなんです！　意味もなく可愛いこまっこましたもの、つけてみたくなる生き物なんです！　女の子にはぜひアクセサリーを買って、オシャレさせてあげましょう。

【オーバーニーブーツ】

シンメトリーじゃなければいけないわけじゃない。寝ぼけたお父さんが靴下を左右で別々のはいたってオシャレ……かは難しいところですが、あえてアンシンメトリーなデザインもきっとオシャレ。

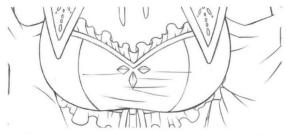
ラフ画

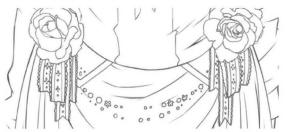
コンセプトは「ファンタジー」ということで、普段日常生活で目にするようなデザインとは違う、ちょっと不思議議な、でもちょっと可愛らしい感じの服装を考えてみました。構図もデザイン性を前面に出したシンプルなものにしました。
ファンタジーな服装はある意味なんでもアリなので、思いついたものを好きなように組み込んだりできる楽しい設定です。自分のオリジナリティーをしっかり出せる部分なので、がっちり描いていきたいです。

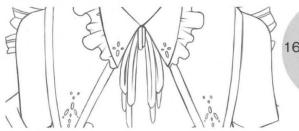
【頭のワンポイント】

頭部にアクセサリーなどワンポイントがあると、顔だけのシーンでも華やかさが演出できるので、いいアイテムになります。

【襟とかふちとか】

どうせなら丸とか四角とか三角でもいいので、模様っぽく装飾が入ると、ないよりずっと可愛くなります。ファンタジーっぽさも演出できます。同じ模様などを他の部位にも入れることで、服装全体の統一感を出すこともできます。

【胸の下にリボンやレース】

可愛い感じがします。でもやり方によっては胸の大きさを強調してしまう危険アイテムですね（笑）

【お花・レースリボン・装飾】

時間がないときに絵描きを苦しめるアイテムです。でもこれがあるかないかでキャラの印象がまた変わってくるので、なるべく描いてあげたいものです。

【肩出し】

ストイックな服装が好きなわりに、肩を出させてしまう私ですが、特に服装の色が寒色系の場合、過度に画面が暗くなるのを抑えてくれる役割を果たします。

←今回これをデザインする上で使った脳内のワード：「ピエロ！　ピエロっぽいピエロの襟」「蛇っぽくぐるぐるうねうね」「バルーン」「葉っぱ」など。

デザインを考えるのが得意でない方におすすめなのは、いろんな物をよく観察するということ。ウィンドウショッピングでアクセサリーを眺めたり（恥ずかしいですが）、マンションの柵とか結構凝ったデザインだったりするので、そこからアイデアを出したりすることができます。

デザインというのはちょっとばかしオーバーで、ちょっとばかし風変わりなほうが良いのだと思います。最初は、なんかいいな、素敵だな、って思う人のデザインを参考にしつつ、その内先人たちと違う、自分ならではのデザインができてくるのではないでしょうか（私もまだまだですが）。今回は赤系統の色合いで描かせていただきましたが、色でデザイン性を強調するのもひとつの手段です。肩肘はらずに楽しいな～と思いながら描くのが、やはり一番の上達法なんでしょうね……。見聞を広めていろいろなものをとり込んで、楽しいお絵描きをこれからもしていきたいです！

タイトル：大和撫子

作家名：にもし

キーワード：フリル、着物、ミリタリー

【小物】

キャラクターに見合った小物を追加する今回の場合は、左の女の子は軍人さんなイメージで銃と帽子を、右の女の子はお嬢様のイメージで、蝶の飾りやリボンと華やかさの出る小物を描きました。
ちょっとした小物にも、気を配れるといいかもしれませんね。

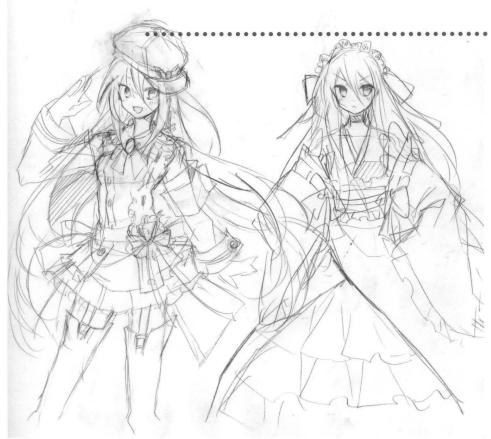
【ミリタリー】

軍服は男女どちらが着てもかっこいいです。萌えコスチュームということでレースとフリルをプラスして、女の子らしさを出してみました。

【和服】

和服なので花柄をあしらった着物を。
着物に桜やバラなどの花を手描きで地道に描いていきます。
地味な作業ですが、描き込んだ絵のほうが見応えがあるかもしれませんね。

ラフ画

コスチュームを考えているときに、和と洋どちらも捨てがたいと思い、和洋折衷にしました。
着物もフリルも大好きなので、どちらかを捨てることはできませんでした。
構図は春をサブテーマに、軍人さんとお嬢様でタイプの違う女の子ふたりを描いてみました。

【クロッキー】

私はパソコンで作業をする前に、クロッキー帳に服装や構図などのイメージラフを描きます。
これだと全体が把握しやすいです。スキャンした後、デジタルで修正することもしばしば。
今回のイラストもラフと完成したイラストでは少し服のデザインが違ったりします。

【レース】

簡単なレースの描き方
①半円を描いていきます。

②半円の中にもうひとつの半円を描き込みます。

③①の半円に小さい半円を連続して描き込んでいきます。

④半円の中心部分から外側に向けて縦長にした円を描いていきます。
かなり大雑把ですが、小さく描き込んでいくとレースらしく見えます。

萌えコスチュームということで頭に最初に浮かんできたのは、フリルを大量にあしらったロリータ服でした。でもロリータは本文のほうで描いていたので、何か別のものを！　っと考えていたら描きたいものがいっぱい出てきて……最終的に和洋折衷に落ち着きました。
軍人さんとお嬢様、対照的なふたりなので、色合いや服のデザインも対にしてみました。
タイプの違う子が一緒にいるのは、大好きなシチュエーションだったので、描いていてとても楽しかったです。
人物をメインと考えるあまり、背景が明確に決まっておらず、かなりの時間をとられ苦労しました。
自分の好きなものや萌え要素を詰め込んだ１枚ですが、お気に召していただけたら幸いです。

カバーラフ案 その2

萌えコスチュームが際立つポーズを探す！

コスチューム用語解説

毛糸のパンツ
冬のあったかアイテム。スカートのときには特にお役立ち。

ゴスロリ服
ゴスロリとは、ゴシック＆ロリータの略。ロリータ服が白やピンクなどを基調としているのに対して、白と黒（たまに赤）もしくは黒一色でコーディネートされることが多い。黒ロリ服とも呼ばれる。

ジャンパースカート
袖のないワンピース状のスカート。カットソーやシャツの上に着る。重ね着ファッションに向いている。

タートルネック
襟口が筒状で、首を覆っているトップス。折り返して着ることが多い。

タイツ
パンティストッキングをもっと厚く荒くしたもの。靴下の代わりにはくことが多い。特にスカートをはきたいが、足が寒くなる秋から冬にかけては大活躍する。

チューブトップ
キャミソールに似ているが、肩にかけるヒモがない。その代わりに胸の上にゴムがついているものが多い。胸が小さい人はずり落ちてしまう可能性があるので、注意が必要。

ドロワーズ
下着の一種で、かぼちゃパンツのような形をしている。柔らかめの素材で、パジャマとして着たり、ロリータ服の場合にもはくときがある。

パニエ
スカートの中にはいて、スカートをふくらませるためのもの。ロリータ服やメイド服を着るときに着用されることが多い。

ババシャツ
冬のあったかアイテムその２。服がベージュ色というのが「ババ」シャツの由来だが、今は色やデザインもいろいろな種類がある。

ファー
毛皮のこと。冬の洋服全般、特にコートやワンピースなどについている。手触りがよく、温かい。柔らかいので、特に首まわりについていることが多い。

Ｖネック
襟がＶ字型になっているトップスのこと。同じように、Ｕ字型になっているものをＵネック、丸型をラウンドネック、四角型をスクウェアネックと言う。

ペチコート
スカートの中にはくインナー。つるつるした生地で、スカートが透けないように薄手のスカートをはくときに着用する。

ベビードール
下着の一種で、アンダーバストから裾が広がっているデザインのものをいう。おへそが見えるくらいからお尻の下くらいまで、長さはいろいろ。生地は透けていたり、つるつるしていたり、セクシー度満点。

ホルターネック
キャミソールの肩にかけるヒモが、首の後ろでリボンを結んで吊るすようになっているタイプ。

レギンス
スパッツを言い替えたもの。カジュアルなファッションのときに着ることが多い。先が穴のようになっていて、そこに足を通してかかとを引っかけるようになっているものをトレンカという。

ロリータ服
近代ヨーロッパのドレスをモチーフにしたような、たくさんのフリルやリボン、レースをあしらった洋服。ヘッドドレスや手袋、厚底ブーツなどとセットで着用する。白ロリ服とも。

ワンピース
上衣とスカートがつながった洋服。女の子の代表的ファッション。当然萌えキャラにもよく似合う。「ワンピ」と略して呼ぶことが多い。生地やデザインはさまざまだが、年中好まれて着られている。

イラストレーターの紹介

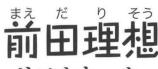
曲本（まがもと）

Q7（http://toinana.sakura.ne.jp/）

ツインテールやワンピース、言葉ひとつで表現できても表現は未知数です。
かわいい女の子を描くにはかわいいものを知ることも大切なので、常にアンテナをはって自分にとっての萌えるキーパーツを探求しましょー！

宣教師（せんきょうし）ゴンドルフ

赤いガラスの宮殿
（http://www.geocities.jp/redglass_palace/）

前田理想（まえだりそう）

リソウキョウ
（http://maedarisou.blog136.fc2.com/）

たはるコウスケ

Kartina Lab
（http://wace.blog50.fc2.com/）

たくさん描けて嬉しいです。もっと描かせて下さい（笑）

にもし

Molamola*
（http://stellarsky.odaikansama.com/）

しじみ

sijimin
（http://sijimin.com/）

まさち

まっさら

http://massala2.web.fc2.com/

この度は萌えイラストの描き方についてお手伝いさせていただきありがとうございました。自分自身も描いていて新しい発見をしたりと、とても勉強になりました。技術やスキルは描いて磨いていくのは重要だなと改めて思いました。もっとかわいい萌え絵が描けるように努力したいです！　一緒にがんばりましょう！

こんのけんご

紺野賢護

うにぐる

http://unitya.nobody.jp/

さがのあおい

AQUA-BRAND

http://a-sagano.ouchi.to/

イチリ

23.4℃

http://234.ojaru.jp/

てんじん

天神うめまる

purichike

http://purichike.sakura.ne.jp/

天神うめまると申します。萌え絵は１日にして成らずだと思いますので、毎日たくさん描いて素敵な萌え絵をいっぱい作り出しましょう……！

ふじ

萌えの勉強もシワの勉強もできて楽しかったです！！

はまだゆうほ

浜田遊歩

FOSSIL ANTIQUE.com

http://fossil-antique.com/

はじめまして、浜田遊歩です。絵が上手くなる近道は地道だと思います！

みひろ

こはら深尋

Panoramica

http://koham.sakura.ne.jp/

ファッションに関するものやそうでないものもたくさん見てデザインに取り入れてみたりすると楽しいと思います。楽しくお絵描きしましょう！

りょくちゃ

緑茶

でがらし茶園

http://blog.livedoor.jp/midoritya/

さかもと

坂本みねぢ

没我絵巻

http://www.interq.or.jp/japan/hosystem/

着物の着つけを描かせてもらいました。坂本みねぢと申します。着物を着るのは大変ですね。描くときは丁寧に色っぽく描きたいと思いました。

ろうげつ

朧月

いつもそ！

http://takarai.jp/

楽しく描かせていただきましたっ！
ギャップって萌えますねっ。

ときお

鏡茶屋

http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

きゃしゃな子が大きめの服を着るというシチュエーションが大好きです！　ありがとうございました！

あとがき

『萌えキャラクターの描き方　コスチューム編』、いかがだったでしょうか？

　女性のコスチュームを描くことはなかなか難しいです。種類も多く、装飾も多く、形はとれても服の軽さや柔らかさの質感をうまく表現できないなど、悩みのタネは尽きません。さらに動きのあるポーズを描くときに、シワのつき方がわからず、シワを入れたことでポーズの勢いを止めてしまった……なんてこともあったと思います。

　前に私は、「萌えキャラクターは、人物はデフォルメ、コスチュームはリアル」ということを言いました。「コスチュームはリアル」と言ったのは、写実的に描くということではありません。ここでいうリアルとは「コスチュームは中に入っている体の動きに影響される」「力が加わる方向にシワが入る」「引力や風の影響を受ける」など、現実の物理法則にのっとった動きをするということです。例えばヒラヒラのワンピースを着ている人が風を体に受けている場合、髪がなびいているのに服がなびかないと、パッと見たときになんだかヘンな感じがしませんか？　人間の脳は「服は物理法則の影響を受けるもの」として認識しているので、ヘンだと感じてしまうのです。逆にファンタジー物では、空からフワリと舞い降りてスカートがゆっくりヒラヒラと波打つような、重力を無視したような描写がありますが、これはこの世界特有の魔法やら反重力的な影響を受けてスカートが波打つのであり、この世界特有の物理法則にはちゃんとのっとっているのです。

　コスチュームにできるデフォルメは、「装飾をハデにする」ぐらいではないでしょうか。例えば、あり得ない大きさのフリルを身に着けるとか。しかしそれでもフリルの根元にギャザー（絞りジワ）がなければいけませんし、大きすぎるフリルはそれ自身の重さで垂れ下がらないと、見ているこっちが落ち着かない気分になります。
　萌えキャラクターは、どんなに物理法則を無視した髪形であっても見るほうは受け入れてしまいますが、コスチュームが物理法則を無視していると、見るほうはなかなか受け入れづらいのです。
　これがコスチュームの「リアル」です。逆にこの「リアル」をちゃんと押さえておけば、どんな服でも自分で自由にデザインでき、それを自分の萌えキャラクターに着せることができるのです。

　本書ではさまざまなコスチュームの描き方を用意しました。これが萌えキャラクターのコスチュームを描くうえで参考としてお役に立てられれば、著者として幸いです。

伊原 達矢

著者ラフ画

和風コスチュームには各種アレンジができそう……

　大きなかんざし、振り袖や後ろに長く垂らした帯など、舞妓さんの衣装には可愛らしさが凝縮されています。女性の着物は江戸時代中期頃から現在のように丈が長くなり、幅の広い帯と大きめの袖が完成されてきたのだそうです。前や横で結んでいた帯は動きやすいように後ろになり、腰の位置でたくし上げるおはしょりの原形や身八つ口（脇のすき間）が徐々に工夫されてきたようです。舞妓さんが裾の両側部分の褄をとって歩く姿、裾を引く姿は優雅で美しいので、洋服の要素と組み合わせても面白い衣装ができそうです。花嫁さんの白無垢にレースやブーケをつける例もあるので、和と洋を混ぜたリアルでユニークな衣装をつくってみてはどうでしょう。

角丸つぶら

■著者紹介

伊原　達矢（いはら・たつや）
1966年生まれ。埼玉県八潮市出身。日本デザイン専門学校卒業後、漫画家・村上もとか氏、魚戸おさむ氏、石川サブロウ氏のアシスタントを経て、1993年に『SOUND OF SILENCE』（小学館）でデビュー。著書に『カサブランカ』（幻冬舎）等多数。

角丸つぶら（かどまる・つぶら）
物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

■スタッフ／Staff

●カバーデザイン
長澤久　［ユニバーサル・パブリシング］

●編集
沖元友佳　［ユニバーサル・パブリシング］
甲斐麻里恵［ユニバーサル・パブリシング］
阿部真顕　［ユニバーサル・パブリシング］

●企画協力
久松緑
谷村康弘　［ホビージャパン］

萌えキャラクターの描き方
コスチューム編

2011年3月31日　初版発行

著　者　伊原達矢／角丸つぶら

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5304-9111（編集）
電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　大日本印刷株式会社

乱丁・落丁（本のページの順序の間違いや抜け落ち）は購入された店舗名を明記して当社パブリッシングサービス課までお送りください。送料は当社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。

ISBN 978-4-7986-0209-7 C2371